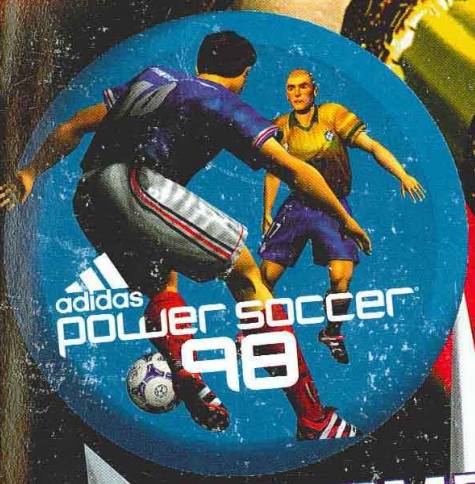
100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

EXCLUSIF ! La démo jouable de Adidas PS 98

Cuir, anneaux, pic et pic et colegram



COMPLETEMENT FOOT

TESTS, COMPARATIFS,
AIDES DE JEU...
LE DOSSIER POUR TOUT SAVOIR

NAMCO FRAPPE ENCORE

SOULCALIBUR

LA SUITE DE SOUL BLADE

SOULCALIBUR

VIGILANTE 8

VAMPIRE SAVIOR

Une nouvelle console Nintendo ?

N°77-JUIN 1998-49 F BELGIQUE-350 FB-SUISSE-11 FS-ESPAGNE-1500 PTAS-MAROC-92 DH ITALIE-13 500 L-CANADA-10,5 $ ISSN 1162-8869

T 6745 - 77 - 49,00 F

02:57

C'est vraiment un volant que vous voulez?

COLIN McRAE™

RALLY

Disponible en juillet 98

Licence officielle du célèbre Champion du Monde de rallye COLIN McRAE

PlayStation

Codemasters®

www.colinmcrae.com

PC CD ROM Windows 95

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited. Colin McRae Rally is a trademark being used under licence by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

QUOI DE NEUF CE MOIS-CI?

CODE DES PRIX

A : jusqu'à 99 francs (qui a écrit une telle bêtise ?)
B : de 100 à 199 francs
C : de 200 à 299 francs
D : de 300 à 399 francs
E : de 400 à 499 francs
F : de 500 à 999 francs
G : de 1000 à 1499 francs
H : plus de 1500 francs
I : comme Mission impossible
J : comme Ginette Pareballes
K : boukadin
X : Pour les plus âgés d'entre vous
Z : comme les Zanimaux

TESTS, MODE D'EMPLOI

L'écran-titre des jeux a été remplacé depuis quelques numéros par un drapeau. Celui-ci vous signale l'origine du jeu : France, Japon ou USA (et donc s'il s'agit d'une sortie officielle ou en import).

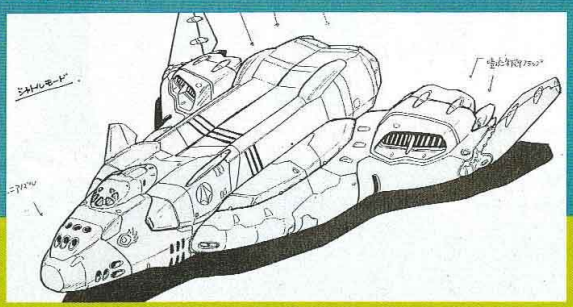
● Version : IMPORT
● Dialogues : ANGLAIS
● Textes : ANGLAIS

Nous vous indiquons également la langue employée pour les textes et les voix, car cela peut avoir son importance : un jeu japonais peut parfaitement contenir des textes ou des voix en anglais, par exemple.

CONCOURS MACROSS VF-X2: DEVENEZ CELEBRE !

Bandai Visual et Consoles+ vous offrent en exclusivité la possibilité de participer au concours Macross VF-X2 et d'accéder à la célébrité !
Le principe est simple : vous devez imaginer un nom pour ce tout nouvel appareil secret (nom de code : "VB-6") du jeu Macross VF-X 2.

OUI, MAIS QU'EST-CE QU'ON GAGNE ?
Le gagnant aura son nom inclus dans les crédits de fin de jeu, participant ainsi au développement du jeu à sa mesure... D'autres surprises viendront s'ajouter, mais comme ce sont des surprises, on ne vous en dira pas plus pour le moment. Alors, fan de Macross ou de jeux vidéo tout simplement, faites preuve de créativité ! Tapez 3615 TCPLUS* et déposez vos propositions.
Vous avez jusqu'au 20 juin pour participer. Les résultats seront connus depuis le Japon dès le début Juillet.
Bonne chance !



LE MINITEL REPART EN JUIN

NOUVEAU !!!
Venez visiter le nouveau 3615 TCPLUS* !
Vous y trouverez des superconcours, des tips et des soluces, des infos sur les dates de sortie des jeux et plein de news !
La cerise sur le pudding : Switch répond à vos questions sur les jeux en une demi-heure chaque mercredi après-midi de 14h à 18h ! Tu le crois, ça ?

CONSOLES+ D'OR

Le logo Consoles+ d'Or est la récompense majeure qu'un jeu puisse obtenir. Ces titres sont rares, voire exceptionnels : on en dénombre quelques-uns seulement chaque année. A posséder impérativement.

MÉGA HIT

Ce logo signifie que Consoles+ classe parmi les meilleurs le jeu qui en bénéficie. Si le genre vous plaît, ruez-vous dessus.

*3615 : 2.23 F/min

GAGNEZ PLEIN DE CADOX !!!

Avec Consoles+, c'est Noël au mois de juin. Voici les concours disponibles sur nos 3615* et autres 36 68. Amusez-vous...
• Concours Resident Evil 2 (sur le 3615 TCPLUS*)
A gagner : des jeux Resident Evil 2 sur Playstation.
• Concours Pitfall 3D (sur le 3615 TCPLUS*)
A gagner : des jeux Pitfall 3D sur Playstation.
• Concours Adidas Power Soccer 98 (sur notre 08 36 68 11 41)
A gagner : une borne Playstation et des jeux.

SOMMAIRE

8 TROMBINO
Où est passé Switch ? Quels mystères se cachent derrière cette drôle de disparition ? Vous saurez tout en allant à cette page !

12 JAPON
Soul Calibur, Daytona USA 2, Overblood 2, de nouvelles infos sur la Katana... Toute l'actu japonaise, c'est dans Consoles+, et c'est nulle part ailleurs !

56 ANIME+
La saga "Gunnm" prend fin, Canal+ continue dans son trip manga, le compte-rendu du salon Cartoonist... Toute la culture manga à découvrir dans C+.

62 NEWS
Une fournée toute chaude avec les meilleurs jeux à venir.

84 TESTS
Vigilante 8 (PS), Shining Force 3 (Saturn), Cardinal Syn (PS), Burning Rangers (Saturn), Adidas Power Soccer 98 (PS)... Pas loin de 30 tests toutes machines confondues.

146 DOSSIER FOOT
Chose promise, chose due. Vous allez enfin savoir quel jeu de foot vous acheter pour disputer la Coupe du monde, tranquillement installé dans votre fauteuil.

158 TIPS
Tout émoustillé par ses nouvelles fonctions sur le 3615, Switch est de retour.

170 COURRIER
Séjour à l'hosto pour Bomboy, l'oncle Hourk et Trollie. Mais qu'a-t-il bien pu se passer ?

178 PA
Ici pas de micro-ondes ni de tondeuses à gazon... des consoles, des jeux, et des gens assez fous pour les revendre !

AU MOIS DE JUIN : PASSE, PASSE... LE JEU !

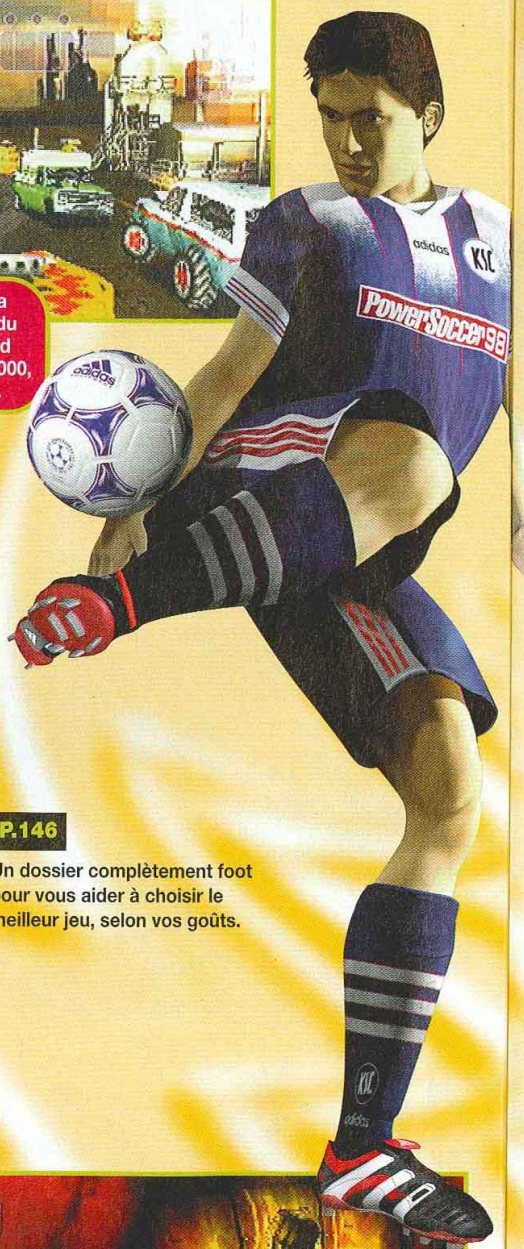
ADIDAS POWER SOCCER 98 (PS)	88
BEAST OF WARS TRANSFORMERS	141
BLASTO (PS)	110
BOMBERMAN HERO (N64)	96
BOMBERMAN WARS (PS/SATURN)	132
BRAVEPROVE (PS)	136
BURNING RANGERS (SATURN)	116
BUST A MOVE 2 - ARCADE EDITION (N64)	87
CARDINAL SYN (PS)	98
COUPE DU MONDE 98 (PS)	114
DARIUS (PS)	92
DEAD BALL ZONE (PS)	138
ENIGMA (PS)	94
EVERYBODY'S GOLF (PS)	140
FORSAKEN 64 (N64)	102
GT 64 (N64)	134
GUN GRIFFON II (SATURN)	130
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP (PS)	106
KLONOA (PS)	104
POY POY (PS)	142
PUYO PUYO DUNGEON (SATURN)	111
SHINING FORCE 3 - PREMIER SCENARIO (SATURN)	126
SHINING FORCE 3 - SECOND SCENARIO (SATURN)	128
STAR WARS MASTERS OF TERAS KASI (PS)	120
STRAIGHT VICTORY (PS)	129
TAIL CONCERTO (PS)	112
TOTAL NBA 98 (PS)	108
TREASURE OF THE DEEP (PS)	122
VAMPIRE SAVIOR (SATURN)	124
VIGILANTE 8 (PS)	84
VS (PS)	118
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (PS)	101

REMERCIEMENTS
ADGG, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci les amis, heureusement que vous êtes là ! Allez Hélène, plus qu'un mois avant la quille !

COUVERTURE : © NAMCO 1998. Tous droits réservés

P.84

Vigilante 8 est la grosse surprise du mois. Un Twisted Metal puissance 1000, rien de moins...



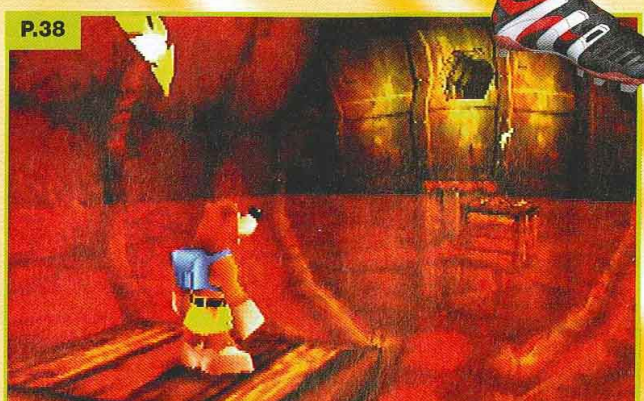
P.146

Un dossier complètement foot pour vous aider à choisir le meilleur jeu, selon vos goûts.

P.42

Soul Calibur
de Soul B
s'annon
exceptio
Premières

P.38

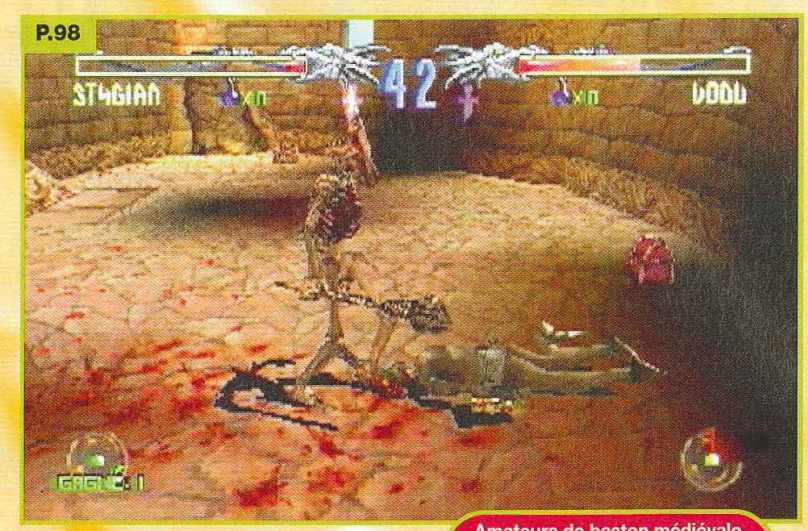


Banjo Kazooie arrive enfin sur N64.

LA CO
On vous le ré
droit à une no
de très bons j
Hits. Les titres
inconditionne
autant une gr
Ze Killer les a

Ce numéro de Consoles+ contient un CD-Rom de démo jouable de A

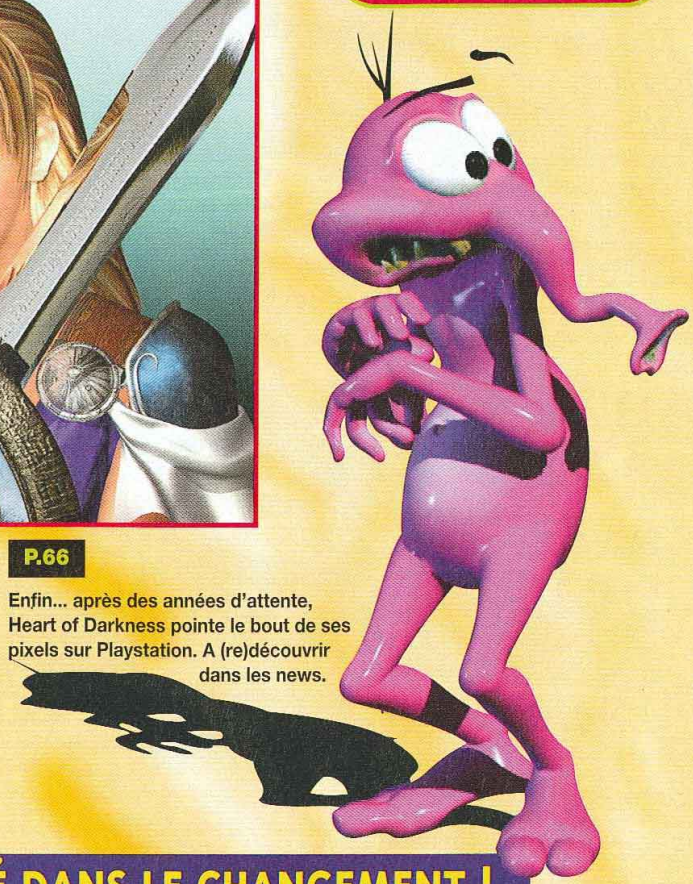
P.98



Amateurs de baston médiévale et en 3D, Cardinal Syn vous fera passer bien des nuits blanches.

P.42

Soul Calibur, la suite de Soul Blade, s'annonce exceptionnel. Premières infos.



P.66

Enfin... après des années d'attente, Heart of Darkness pointe le bout de ses pixels sur Playstation. A (re)découvrir dans les news.

LA CONTINUITÉ DANS LE CHANGEMENT !

On vous le répète, mais cela ne fait pas de mal. Seuls les Méga Hits et Consoles+ d'Or ont droit à une note supérieure à 90%, et ils sont rares ! Les titres notés entre 85% et 89% sont de très bons jeux auxquels il manque juste un petit quelque chose pour devenir des Méga Hits. Les titres notés entre 80% et 84% sont des jeux moyens qui peuvent intéresser les inconditionnels du genre. De 75% à 79%, le jeu n'est pas une grande réussite, sans être pour autant une grosse daube. En dessous de 75%, inutile de chercher le jeu dans les boutiques, Ze Killer les a mangé pour son quatre-heures.

EDITO

Le foot est roi ces temps-ci. Aussi avons-nous choisi de vous proposer la démo jouable de Adidas Power Soccer 98 dans ce numéro. Tout comme la Coupe du monde 98, ce jeu est "made in France" et il se trouve que les programmeurs de Psygnosis ont fait du bon travail. Mais le mieux est encore de vous faire votre propre opinion. Nous avons bien sûr profité de l'actualité pour réaliser un dossier foot (quelle idée originale !). Mais plutôt que de faire un simple comparatif des meilleurs jeux, nous avons préféré privilégier les conseils tactiques pour vous permettre de devenir champion du monde ! L'été sera foot, mais s'il vous reste un peu de temps libre entre deux matchs, venez donc faire un tour sur TCPLUS, notre nouveau serveur Minitel. Vous y trouverez des tips, des soluces, toutes les sorties japonaises. Vous pourrez même poser des questions à la rédaction. Et si vous participez au concours Bandaï, vous aurez une chance d'avoir votre nom inscrit dans les crédits de Macross VF-X2 sur Playstation. Tu le crois ça ?
Alain Huyghues-Lacour

in sur N64.

de démo

jouable de Adidas Power Soccer 98 sur Playsation qui ne peut être vendu séparément.

3 OFFRES EXCEPTIONNELLES POUR 3 JEUX D'EXCEPTION !

Les DreamTops

PlayStation

Venez bénéficier dans tous les Micromania des 3 Offres Exceptionnelles réservées aux 3 Dreamtops !

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

La simulation de course du siècle

Grâce au nouveau kit de développement, l'incroyable se réalise : en exclusivité sur PlayStation, **un jeu à couper le souffle** ! Possédant une **durée de vie fabuleuse**, **Gran Turismo** est sans contexte un **Mégahit** ! Réalisme, souci du détail autant graphique que cinétique, vitesse, échauffourés ave la console ou un second joueur, fluidité et, bien sûr, une **gifle esthétique.**

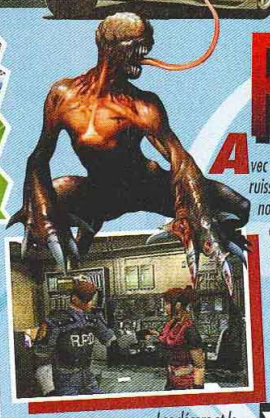
Le Value Pack

LA PLAYSTATION
+2 manettes
+1 carte mémoire
1090F*

COUPE DU MONDE 98

Tous les quatre ans, le monde entier retient son souffle pendant 90 minutes : la finale de la Coupe du Monde. **EA SPORTS** est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : **Coupe du Monde 98**. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de **l'événement sportif le plus prestigieux** : modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique des équipes, ...

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football



RESIDENT EVIL 2

Avec des zombies par légion, des ruisseaux de sang et de sacrés boss, ce nouvel épisode va encore **plus loin dans le gore**. Plus loin dans le mystère aussi, avec des **énigmes bien pensées et une aventure complexe**. Plus loin aussi dans le game-play et la durée de vie. Dirigez deux personnages, Claire et Léon, pour retrouver les survivants d'une ville zombifiée par un virus dévastateur. Et selon votre niveau de réussite, vous accéderez peut-être à de nouveaux costumes, ou à d'autres aventures inédites !

Voyage au cœur de l'horreur

Les décors et le bestiaire sont **de toute beauté**, et les nombreuses séquences cinématiques en font un **véritable film à suspense**. À déconseiller aux âmes sensibles...

Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation dans tous les Micromania !! GRATUIT

5 NOUVEAUX MICROMANIA

Annecy • Aubagne • Écully • Nantes • Orléans

Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30 juin 98.

LA NINTENDO 64 + 1 manette 999F

NINTENDO 64

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

Les nouveautés NINTENDO 64

NEW **EA SPORTS** est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : **Coupe du Monde 98**. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de **l'événement sportif le plus prestigieux** : modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique des équipes, ...

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

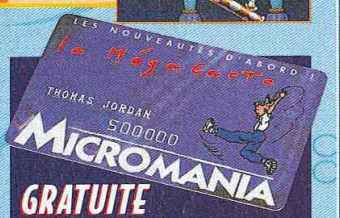
Yoshie arrive enfin sur la Nintendo 64 ! Plus **mignon** que jamais, vous **devrez l'aider,** lui et ses semblables à affronter «Bébé Browser». Mais avant d'y arriver, vous devrez parcourir plus d'une **vingtaine de niveaux** plus beaux et plus **originaux** les uns les autres ! **Ce jeu est compatible avec le vibreur.**

TOP

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse



GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

LES MICROMANIA

MICROMANIA ANNECY
Centre Commercial Auchan Epagny
74330 Epagny
Ouverture juin 98

MICROMANIA AUBAGNE
Centre Commercial Auchan Barneoud
13400 Aubagne
NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
A côté de Grand Optical - 75013 Paris
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Centre Ccial Belle-Epine - Niveau Bas
94561 Thiais - Métro Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA ÉCULLY
Centre Ccial Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully
NEW

MICROMANIA NANTES
Centre Commercial Beaulieu
44000 Nantes
NEW

MICROMANIA ORLÉANS
Centre Commercial Place d'Arc
45000 Orléans
Ouverture juin 98

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles et dans la limite des quantités annoncées.

MINITEL EST PRIS QUI CROYAIT PRENDRE

Depuis peu, Consoles+ dispose d'un service Minitel entièrement remanié sur le 3615 TCPLUS. Switch répondra à toutes vos attentes : tips, aides de jeux ou dernières nouveautés du Japon. Vous pourrez même poser des questions aux testeurs et obtenir des Twix et des Balistos gratos aux distributeurs proches de chez vous... La grande classe quoi !*

*3615 : 2.23 F/min

DRE

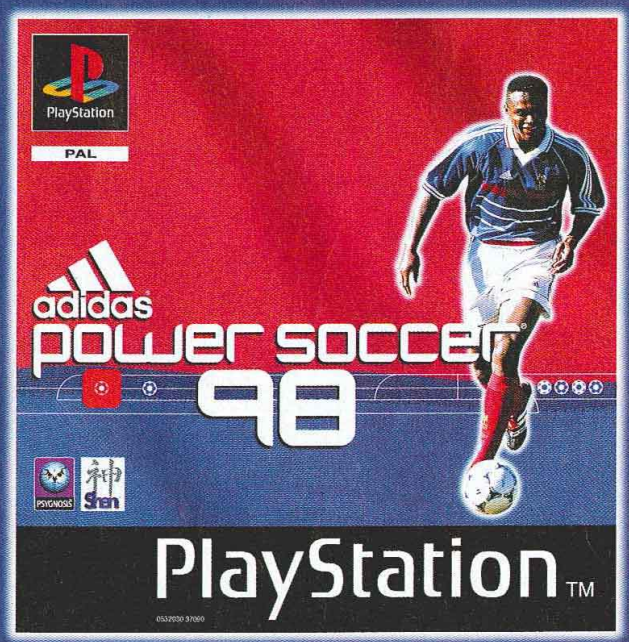
non... J'lai
u, non...

*3615 : 2.23 F/min

quant à lui, reste
xpérience de la
vie oblige.

ECOSSE : 4
BRESIL : 0

(TOUT EST POSSIBLE ... EN RÊVE OU SUR PLAYSTATION !)



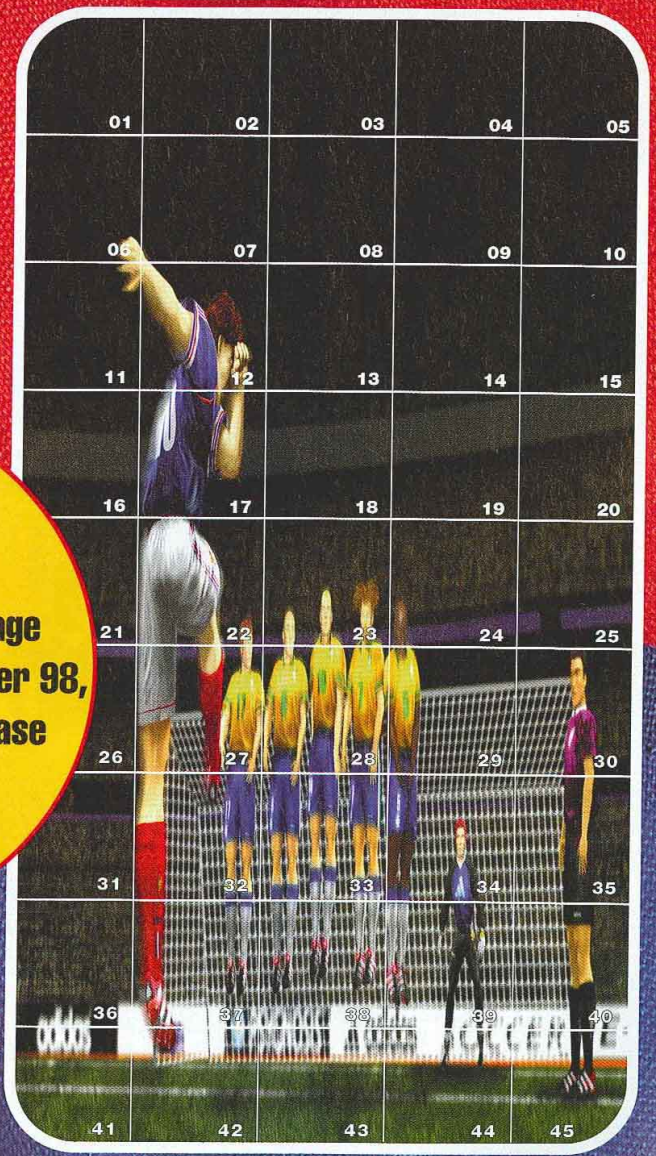
LE FOOT MONDIAL. EN DIRECT SUR PLAYSTATION ET PC CD.

PlayStation PSYGNOSIS PC CD ROM Sren

Power Soccer, Psygnosis et le logo Psygnosis sont TM ou © et © 1990-8 de Psygnosis Limited. adidas est une marque déposée d'adidas AG utilisée sous licence. Tous droits réservés.
"PlayStation" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

GRAND CONCOURS adidas power soccer 98

Participez à la phase finale e



POUR GAGNER

OBSERVEZ bien cette image tirée d'Adidas Power Soccer 98, et **DEVINEZ** dans quelle case se trouvait le ballon qui a été effacé.

POUR PARTICIPER

Jouez en direct au 08.36.68.11.41*

LES

1ER PR

3E AU 2

DU 2

D

VOU

Allez
des
vous d

1-Ecran TV + cons
2-Tous les jeux éd

EXTRAIT DU REGL
décompose en 2 pa
d'après les 50 meille
de la page concours
case il se trouvait
gagnants seront dé
déposé en l'étude d
écrite à : Consoles

et "Playstation", m
Power Soccer, Psygnos

nale et remportez la coupe !!

LES LOTS

1ER PRIX : 1 borne PlayStation[1] + 1 an de jeux vidéo sur PlayStation[2]

2E PRIX : 1 an de jeux vidéo sur PlayStation[2]

3E AU 20E PRIX : 1 jeu Psygnosis sur PlayStation au choix parmi les titres suivants :

G Police, Colony Wars, Overboard, Rascal, Shadow Master, Newman Haas

DU 21E AU 28E PRIX : 1 ballon signé par Marcel Desailly

DU 29E AU 43E PRIX : 1 tee-shirt Adidas / Adidas Power Soccer 98

DU 44E AU 68E PRIX : 1 casquette Adidas Power Soccer 98

VOUS AVEZ PARTICIPÉ AU 1ER TOUR (C+ N°76) ?

Allez vite sur le **08.36.68.11.41*** pour savoir si vous faites partie des 50 gagnants. Si c'est le cas, Consoles +, dans sa grande bonté, vous donne un indice pour augmenter vos chances de gagner ce mois-ci.

1-Ecran TV + console + deux manettes
2-Tous les jeux édités par Psygnosis d'avril 1998 à mars 1999

EXTRAIT DU REGLEMENT : Le grand concours Adidas Power Soccer 98 est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 24 avril 1998 au 26 juin 1998 minuit. Ce jeu se décompose en 2 parties : a) du 24 avril au 26 mai minuit inclus. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41*. Les gagnants seront déterminés d'après les 50 meilleurs scores réalisés entre le 24 avril et le 26 mai 1998 à minuit. b) du 27 mai au 26 juin minuit inclus. Pour participer, les joueurs devront se reporter à une photo de la page concours du n°77 de Consoles +. La photo, divisée en carrés numérotés, comportait un ballon de football qui a été effacé ; les joueurs doivent deviner dans quelle case il se trouvait à l'origine et communiquer leur réponse sur le 08.36.68.11.41*. Les 68 gagnants seront déterminés par tirage au sort parmi les bonnes réponses. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Adidas Power Soccer, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

CONSOLES+ adidas power soccer 98 PlayStation PSYGNOSIS

*08.36.68 : 2,23 FTTC / min

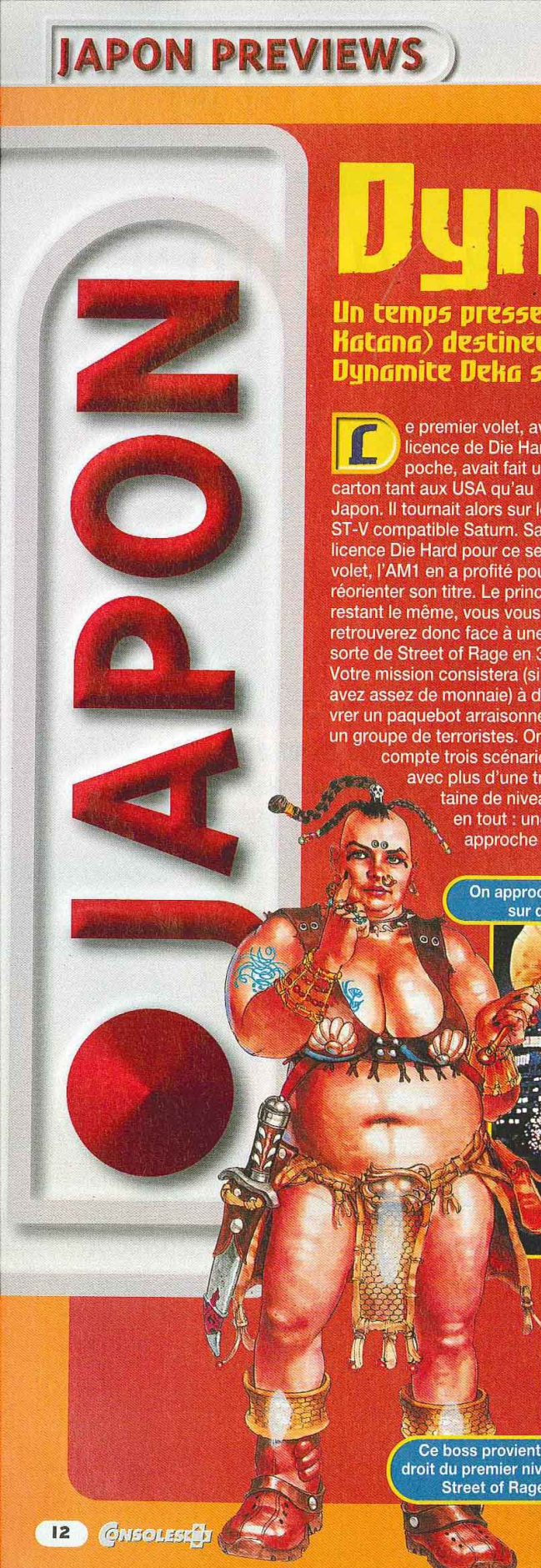
"PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Power Soccer, Psygnosis et le logo Psygnosis sont TM ou ® et (c) 1990-8 de Psygnosis Limited. Adidas est une marque déposée d'adidas AG utilisée sous licence. Tous droits réservés.

JAPON

Dynamite Deka

Un temps pressenti sur la future Naomi (carte compatible Katana) destinée aux jeux bon marché, ce deuxième volet de Dynamite Deka sort finalement sur Model 2, comme annoncé.

Ce premier volet, avec la licence de Die Hard en poche, avait fait un carton tant aux USA qu'au Japon. Il tournait alors sur le ST-V compatible Saturn. Sans licence Die Hard pour ce second volet, l'AM1 en a profité pour réorienter son titre. Le principe restant le même, vous vous retrouverez donc face à une sorte de Street of Rage en 3D. Votre mission consistera (si vous avez assez de monnaie) à délivrer un paquebot arraisonné par un groupe de terroristes. On compte trois scénarios avec plus d'une trentaine de niveaux en tout : une approche par la mer en Zodiac, une autre en parachute, et une dernière sous-marine. On a le choix entre trois personnages (deux hommes et une femme). Le levier de direction agit comme des commandes analogiques et on se déplace dans un niveau en 3D, comme dans Ehrgeiz. Pour les actions, on a deux boutons (Punch et Kick). On accède à une foule de coups et de techniques en combinant les touches avec le levier. On peut ainsi grimper, ramasser des objets, pratiquer des Combos, etc. Un tas d'ennemis débarquent de partout, parfois par vagues. S'ensuit une sacrée séance d'empoignade. La baston est totale et les divers objets dans chaque pièce peuvent être ramassés pour le combat. L'AM1 a poussé le délire avec la possibilité de balancer des bornes d'arcade, des frigos, etc. On peut aussi attraper son ennemi au sol et lui faire passer un sale quart d'heure. Certains vous supplieront de les épargner, mais ne les écoutez pas, car c'est une ruse pour vous tirer dans le dos. Les armes ? Outre les lames, on a une panoplie d'armes à feu dont certaines automatiques. On les ramasse au sol, tout comme les munitions. Dans certains niveaux, des objets en 3D (grues ou lampes géantes) balaient l'aire de combat. Le game-play plaira à certains comme il pourra en effrayer d'autres...



On approche du paquebot sur des Zodiac.

Ce boss provient tout droit du premier niveau de Street of Rage.

Les objets utiles sont soulignés par un carré rouge.

Le lancé de est une olympiqu

eka 2

e
t de
ncé.

nt être
mbat. L'AM1
ec la possi-
s bornes
etc. On peut
nemi au sol
sale quart
us supplie-
mais ne les
st une ruse
le dos. Les
nes, on a
s à feu dont
es. On les
comme les
ains niveaux,
ues ou
aient l'aire de
ay plaira à
urra en

ets utiles
ignés par
é rouge.

Le lance-roquettes produit une sacrée explosion !

Le lancé de bornes d'arcade est une discipline quasi olympique dans le jeu !

Un bon coup de chaise fait toujours du bien à celui qui la lance.

Ce boss est assez redoutable. Un bon coup de thon le calmera.

Une grenade à bout portant réduit votre ennemi en bouillie !

Disons que vous êtes mal car vous allez être mis en pièces !

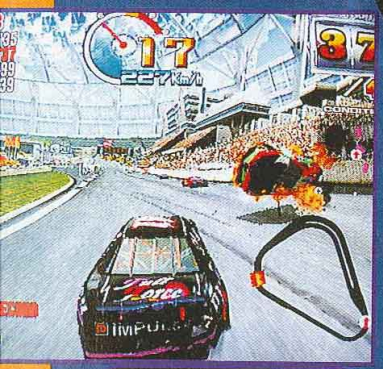
L'AM2 SE JETTE À L'EAU

Dynamite Deka 2 se passe dans un paquebot sur l'eau ? L'AM2 (qui est en charge des produits de l'AM1) avait carrément loué un superbe yacht de la baie de Tokyo afin de présenter à la presse la seconde mouture de son gros hit ST-V.

Photo B

Daytona

Il aura fallu attendre plus de quatre ans avant de voir le successeur du mythique Daytona USA, lequel est toujours en production tant la demande est importante !



Ce concurent a trop esquinté sa caisse : elle explose en plein milieu du circuit.

Parlons tout d'abord du game-play. Le système n'a pas changé et reste fidèle à son grand frère. On réalise des tours de circuits (trois, plus des secrets peut-être) en essayant de terminer premier et dans le temps imparti. On peut gagner de précieuses secondes en ralliant les check-points. La grosse différence se fait au niveau du spectacle.
Les adversaires sont agressifs et s'aider de ses ailes ne sera pas de trop pour calmer certaines ardeurs. Au fil des contacts, le véhicule se dégrade. Le coffre arrière devient béant et le capot avant s'ouvre régulièrement. On ne parle même pas du pare-chocs qui traîne au sol dans une gerbe d'étincelles. Si vous poussez l'expérience, vous perdez votre capot (le moteur est alors à l'air) puis les ailes. La fumée devient noire et la tenue de route franchement périlleuse. On termine souvent par un tonneau dans un virage au volant d'un véhicule en lambeaux. De telles scènes sont courantes, car les adversaires sont munis d'une réelle intelligence artificielle et tout ce beau monde (jusqu'à 40 voitures) concourt pour terminer premier.
La borne, dérivée de celle de SCUD Race (AM2, Model 3 Step 1.5) propose, en plus d'un balancement latéral pour simuler la force G, d'un système de quatre enceintes qui reproduisent les chocs suivant leur localisation (côtés, arrière...). Enfin, un balancement frontal pourrait également être incorporé pour simuler le freinage comme dans Sega Rally 2.

Pour tout public

Questionné sur SCUD Race, son premier jeu Model 3, Toshihiro Nagoshi (le chef de produit) répond que le choix entre Daytona et SCUD comme premier titre Model 2 fut délicat. Il voulait faire quelque chose de différent et ne pas céder aux sirènes des suites malgré la pression de sa direction. L'expérience acquise avec SCUD fut toutefois importante pour la réalisation de ce Daytona 2. Un titre qu'il ne voit d'ailleurs pas comme une suite. A l'époque, il avait réalisé le premier volet en tirant le maximum du Model 2. Il a fait de même pour le •••

Le jeu comporte trois circuits. Chacun correspond à un niveau de difficulté.

Les voitures ont leurs propres caractéristiques. Elles sont plus ou moins maniables.

Plusieurs voitures sont bien évidemment à votre disposition.

USA 2

ATTENTION AU DÉPART !

Daytona USA est resté dans l'histoire de l'AM2 comme l'un de ses plus gros succès. Aussi, pour le second volet, tout a été fait pour marquer l'événement du lancement de la suite. Le 16 avril dernier, l'AM2 a organisé une présentation très originale. Après celle de Dynamite Deka 2, qui s'est déroulée sur un yacht, c'est à bord d'une voiture Nascar que tout s'est passé.

Kagotani san, casqué et prêt pour quatre tours à 250 km/h de moyenne !

C'est sur le Twin Ring Motegi de Honda, que la presse était convoquée.

Quand l'huile de votre moteur vient à manquer, de la fumée noire s'échappe du pot d'échappement.

ARCADE

- AM2/Juin

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

Il est rare de voir les pilotes conduire les voitures dans les simulations de ce genre. Sega a pensé à tout !

... Model 3 en partant de zéro et en incluant les éléments autrefois impossibles sur Model 2. Le premier circuit en ovale ressemble à celui de Daytona USA. La raison est simple. Toshihiro Nagoshi veut que tout le monde puisse y jouer (homme et femme, enfant et adulte). Pour 100 yens, le joueur peut boucler au minimum 5 tours, tout en admirant les décors.

1000 polygones par voiture

Le projet a débuté en mars 97 et l'équipe comprend environ 20 personnes, dont les designers de Virtua Fighter 3. Quant aux programmeurs, la plupart avaient déjà travaillé sur SCUD Race.
Les performances de Daytona 2 (Model 3 Step 2) sont trois fois supérieures à celles de SCUD Race.
Les voitures possèdent plus de 1000 polygones et sans le pilote. La principale différence avec SCUD Race réside dans le rendu des polygones, deux fois supérieur au Model 3 Step 1.5, donnant l'impression d'une meilleure modélisation.

Des musiques très pros

En ce qui concerne le fond musical, le légendaire " Daytonaaaaaa " a été mis au placard au profit de morceaux de hard rock. L'enregistrement s'est fait à New York. Pour l'occasion, l'AM2 avait réuni les ex-membres du groupe Winger (un groupe célèbre des années 80).
Pour garder la qualité du son, Nagoshi a tranché en incluant une carte de compression Mpeg 2.

Jusqu'à 8 joueurs

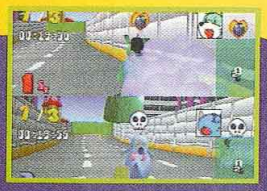
Le jeu peut se jouer en réseau avec un maximum de huit personnes comme au temps du premier volet. Malheureusement, le Model 3 étant cher, seules les plus grandes salles auront les moyens de se payer une telle configuration. Pour baisser le prix, Sega va donc aussi sortir le jeu sur les bornes doubles habituelles.

Attention ! Le circuit se rétrécit alors que le nombre de véhicules reste le même.

UN PAPA COMBLÉ

"Je voulais rentrer à Nintendo mais Kyoto était trop loin et j'ai laissé tomber." C'est ainsi que Toshihiro Nagoshi est entré chez Sega en 1989 pour travailler comme designer sur G-Loc pour la borne R-360. Il rejoignit ensuite l'équipe de Yu Suzuki sur Virtua Racing comme designer principal. Puis son premier jeu fut Daytona USA, dont le crédit fut accordé à Yu Suzuki. Quant à Daytona USA 2, c'est lui, tout seul qui en endosse la paternité.

Bomberman Phantasy Race



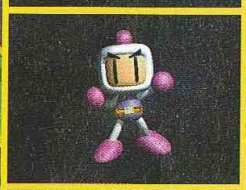
Je vous l'annonçais déjà le mois dernier, eh bien, la chose est faite : Bomberman nous arrive en version course automobile !

Après le film d'intro mélangeant images de synthèse et animées, on choisit un perso parmi les six proposés et qu'on peut renommer. On doit ensuite affronter à dos de kangourou (appelé "Rui") quatre concurrents contrôlés par le jeu dans un circuit en 3D. Outre le kangourou, on peut aussi chevaucher un animal étrange nommé "Tila". Le temps n'est pas limité donc pas de Check -points. Un tas de bonus sont présents le long du parcours et la course laisse rapidement la place à une bataille sans merci comme dans tout bon Bomberman. Le mode 2 joueurs est présent et l'écran splitte en deux parties horizontales. Les circuits sont jonchés d'obstacles à franchir, comme des rivières ou des précipices. Pour le moment, force est de constater que le jeu ressemble fortement à un Mario Kart 64. Il est vrai que la PS n'avait rien de tel dans sa ludothèque jusqu'à maintenant. D'ici la sortie du jeu prévue pour l'été, Hudson va soigner son bébé pour qu'il n'ait pas à rougir face à la référence dans le genre, le méga hit, j'ai nommé Mario Kart 64. Au terme de chaque manche, on peut amasser de l'argent qui sera utile pour s'acheter un kangourou plus performant. Pour le moment, sept circuits sont prévus plus un autre, caché.

PLAYSTATION

Hudson/Été 98

Bomberman avait tout fait mais pas encore de course automobile.



Observez bien, Ayrton Senna s'est déguisé !

C'est bien sûr à coup de bombes qu'on double ses adversaires !

La plage me rappelle un niveau d'un certain MK64...

Attention, l'endroit est miné !

Le choix de la PS s'explique par l'absence de concurrent.

Macross VF-X 2

Bandai Visual possède la licence de "Macross" et compte bien l'user jusqu'à la trame. Après un premier VF-X réussi sur Playstation et un super shoot 2D sur Saturn, nous revoici sur la 32 bits de Sony...

On rappelle que "Macross" est le nom de la saga, mais c'est aussi celui du vaisseau spatial géant, connu aussi sous son appellation technique "SDF-1" (ça ne s'invente pas !) pour "Super Dimension Fortress". En France, la série télévisée était passée pour la première fois sur feue "La Cinq" sous son titre occidental de "Robotech".

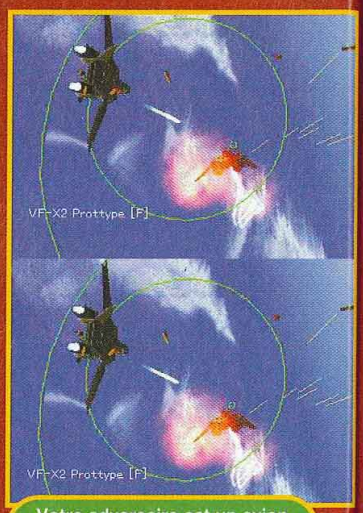
"Variable View"

Si le principe de jeu ne change pas trop (combats de robots en 3D), techniquement, l'innovation est importante. Et du coup, c'est tout le gameplay du jeu qui s'en trouve bouleversé. Partant du principe que les jeux 3D actuels ne traduisent pas correctement les sensations des combats aériens, Bandai Visual est en train de mettre au point un système révolutionnaire appelé "Variable View" (vue variable). Ce concept a pour but d'offrir une vue extérieure de son Valkyrie. Celle-ci change constamment pour donner la meilleure vision possible de l'action. Par exemple, quand une flopée de missiles se dirige sur vous (très courant dans Macross) par l'arrière, l'angle de caméra évolue pour montrer votre appareil de face ainsi que la dizaine de missiles qui se dirige vers vous. L'idée est excellente, reste à mettre au point la jouabilité. La maniabilité devrait aussi être grandement améliorée avec l'utilisation du pad analogique. Le Dual Shock sera lui aussi géré. On pourra également revoir sa bataille dans un Replay au cours duquel on devrait pouvoir changer les angles de vue à sa convenance.

Les trois positions du Valkyrie ont leurs caractéristiques propres.

Une suite plus musclée

C'est au niveau graphique que la différence se fait ressentir avec le premier épisode. Il est vrai que, depuis, les développements sur Playstation ont considérablement évolué. Les effets spéciaux sont superbes, notamment en ce qui concerne l'armement (explosions, missiles). Pour avoir une idée du jeu, il faut se rappeler de l'OAV (Original Video Animation) "Macross Plus". On y trouve les mêmes duels et combats aériens, mais aussi les effets graphiques.
Autre différence, le jeu va perdre son aspect "fan d'animation". Disparition donc du thème chanté et autres héroïnes d'animation. On se recentre sur l'action qui devrait se dérouler sur une dizaine de niveaux. A noter qu'il sera disponible chez nous en version US (Bandai Visual) puis européenne (NC). Pour les spécialistes de la saga, sachez qu'on retrouve en gros les appareils du premier volet (VF-1X Plus Valkyrie, VF-11B Thunderbolt, VF-17D Nightmare, VF-11B Excalibur, VF-22 Sturmvogel II). A cela rajoutez le VA-3M Invader tiré de la série "Macross Seven", plus une surprise (voir concours !). Du reste cet Invader (un amphibie) va élargir le théâtre des opérations, car on va pouvoir se battre dans l'eau ! Bref, pour l'instant le jeu est en pleine phase de développement et Bandai Visual compte bien réussir son coup avec ce Macross VF-X 2 qui devrait en surprendre plus d'un.



Votre adversaire est un avion robotisé tiré de "Macross Plus".

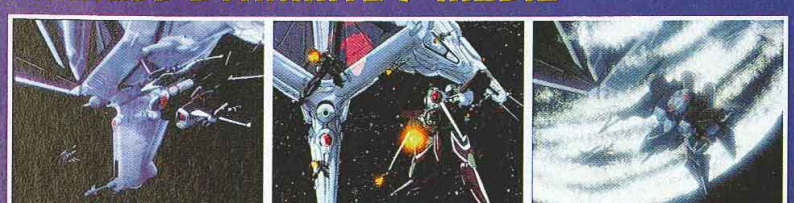
Les missiles et exploser

La vue extérieure e et fait l'objet du

PLAYSTATION

Bandai Visual/Hiver

MACROSS DYNAMITE 7 MOVIE



©1997 Big West

La dernière série télé en date de la saga.

Cette ville cache un ennemi géant et redoutable.

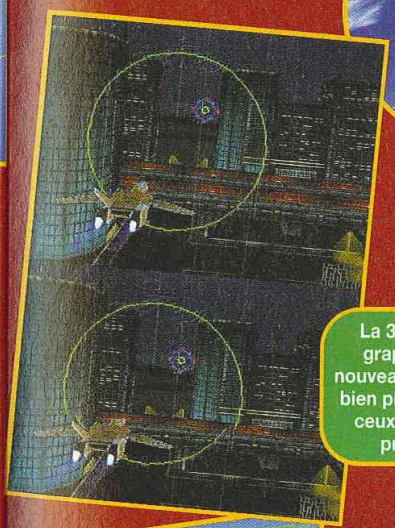
ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES SOR

Le bon usage des trois positions de l'appareil vous permettra de survivre.

Les missiles font mouche et explosent de partout.

Les instruments sont très simples et gèrent l'espace 3D.

Le VF22 est l'un des appareils les plus avancés de Macross.



La 3D et le rendu graphique de ce nouveau Macross sont bien plus aboutis que ceux de la version précédente.

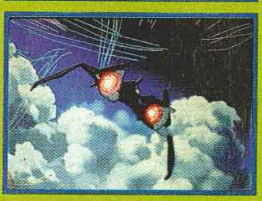
Le combat au sol est de rigueur avec ses parties de cache-cache.

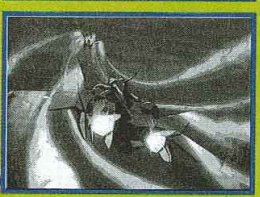
La "Variable View" va nécessiter une mise au point assez longue.

La vue extérieure est impressionnante et fait l'objet du gros du travail.

MACROSS PLUS MOVIE

Le dernier OAV en date est très certainement le plus beau jamais réalisé sur "Macross", et il est parfaitement représentatif de l'esprit de ce second volet sur Playstation.





©1994, 1995 Big West

DATEE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2,23 F/MIN)

GT24

Premier licencié Model 2, Jaleco avait débuté avec une course automobile 3D "Super GT 24h" qui avait alors fait sensation. La conversion sur Saturn s'est fait attendre, mais la voici enfin qui arrive.

Le principe est largement inspiré de Daytona USA. Comme le titre l'indique, la course se déroule sur 24 heures. Certes, le temps est simulé et, en quelques minutes, les divers moments de la journée (jour et nuit) se succèdent.
La version Saturn permet de courir pendant un temps assez long. Il faut alors veiller à bien ménager sa mécanique et à changer régulièrement les pièces de son bolide aux stands, où un menu vous permettra d'intervenir sur une foule de choses (essence, pièces, pilote). En début de partie, on choisit le personnel de son écurie ; certains mécaniciens sont bien plus performants que d'autres. Ensuite, vous vous retrouverez au volant de voitures de plus de 600 chevaux dépassant allègrement les 300 km/h. L'impression de vitesse dans la version en développement est plutôt rapide. On note deux modes de jeu classiques (Grand Prix et Time Attack) et deux vues (cockpit et arrière). Les circuits, au nombre de 3, offrent des successions de passages rapides et d'autres très techniques (virages).

Jaleco s'essaie à la conversion de jeu Model 2.

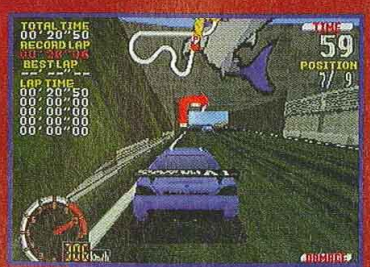
Les circuits sont assez techniques et bien détaillés.

Les heures qui s'écoulent sont simulées en quelques minutes.

SATURN

● Jaleco/28 mai

La jauge des dommages vous indique quand rentrer aux stands.

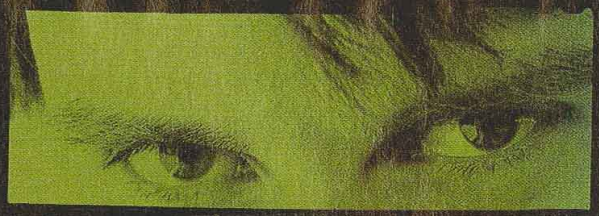


Le jeu s'apparente fortement à Daytona USA.

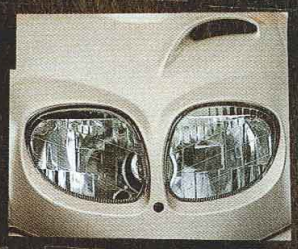
PEUGEOT

TREKKER

Off Road



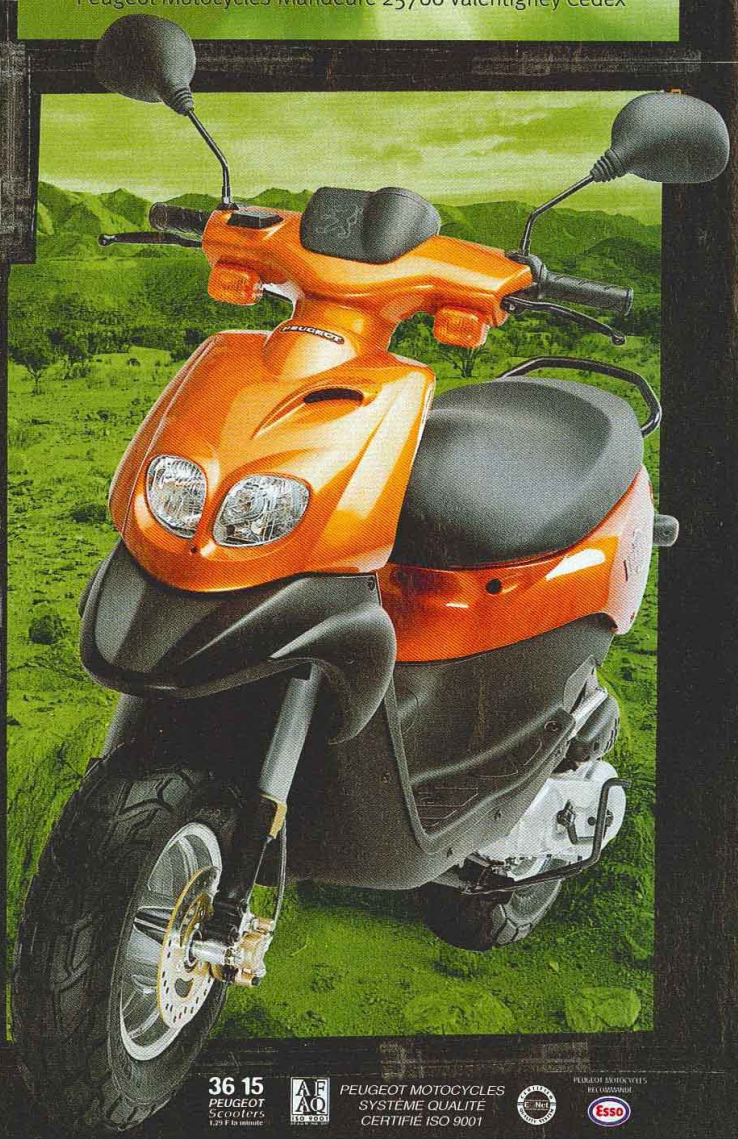
Seul un Trekker peut suivre la trace d'un Trekker.

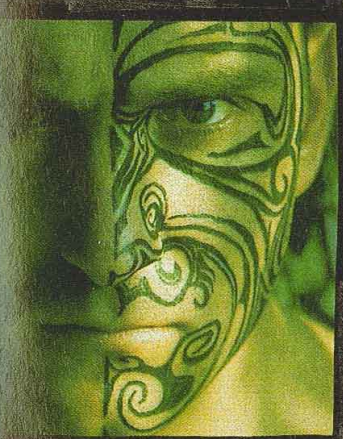


PEUGEOT

Peugeot Motocycles-Mandeure 25706 Valentigney Cedex

Avec le Trekker Off Road, le bitume n'est plus qu'un vieux souvenir. Le monde est un jardin où toutes les destinations sont possibles... Et toutes les rencontres aussi. Aucun obstacle ne peut se mettre en travers. Les compagnons de route, eux, ont bien du mal à suivre.





Trekker Off Road : 10 990 F - Prix TTC tarif 98/1 au 05/98.

36 15 PEUGEOT Scooters 1,29 F la minute

PEUGEOT MOTOCYCLES SYSTÈME QUALITÉ CERTIFIÉ ISO 9001

PEUGEOT MOTOCYCLES RECOMMANDE Esso

Street Fighter EX

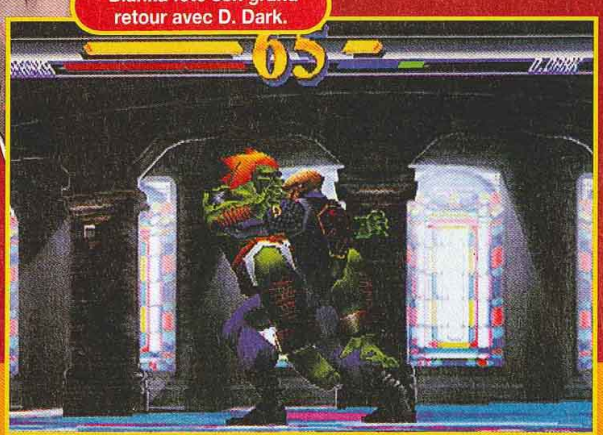
Si Arika apporte son précieux concours pour ouvrir à Capcom les portes de la troisième dimension, il est devenu clairement "dérangeant" pour l'éditeur. Il est vrai que le premier SFEX avait fait de l'ombre à Star Gladiator (en arcade comme sur console). Et il se pourrait que ce désagrément se reproduise...

On passe sur les améliorations graphiques et cinétiques pour s'intéresser aux techniques de combat. On retrouve les mêmes que dans le précédent épisode, améliorées, et bien sûr quelques nouvelles.
Le Guard Break brise la garde adverse. Le Super Cancel arrête le cours d'un Super Combo pour enchaîner une autre attaque. Le Super Combo n'est possible que la jauge de puissance pleine. En mettant l'ennemi KO avec un Super Combo, on accède au Super Finish. Le Cancel Break brise la garde adverse au cours d'un Super Combo, mais expose alors à un contre....
En fait, il existe une foule de combinaisons entre le Cancel Break et le Guard Break., comme le Guard Break Cancel, qui interrompt un Guard Break. Enfin, l'Excel (pas celui de Microsoft !) ou l'Extra Cancel permet un enchaînement de Combos dévastateurs dans un Finish impressionnant. C'est un peu compliqué et demande un long apprentissage des techniques au préalable. Les Technical Points sont une sorte de jugement sous forme de points. Ils se rajoutent à votre jauge de puissance. A noter des stages bonus entre certains niveaux. Le jeu comporte pas moins de 14 combattants, et on remarquera le retour tant attendu de Blanka.
Bref, un titre que les connaisseurs vont s'arracher. Les débutant devront s'armer de patience et potasser les techniques pour espérer survivre quelques secondes.

L'utilisation des armes blanches a été poussée par rapport au premier volet.

Il existe un tas de bonus pour gagner rapidement des points de puissance.

Blanka fête son grand retour avec D. Dark.



On devrait pouvoir déclencher un Combo dans les airs.

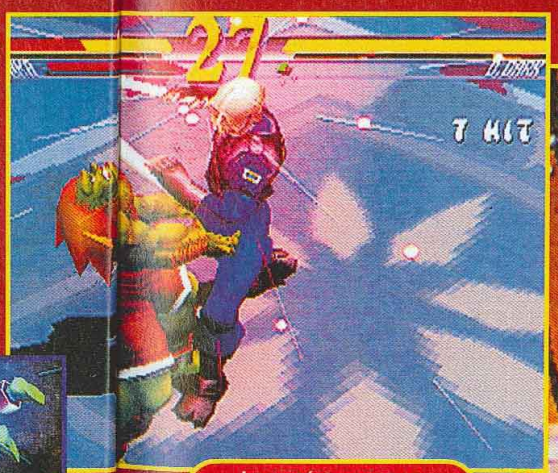
rF#2

ARCADE

Arika/Printemps

Blanka a appris de nouveaux coups.

Les personnages s'affichent au premier plan pour gagner en lisibilité.

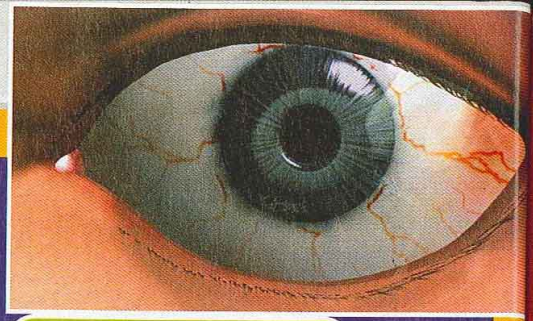


La caméra zoome en cas de corps-à-corps.

clencher
s airs.

D. Dark laisse exploser sa puissance et projette Ken dans les airs.

Deep Fear



Quelle est donc cette menace venue d'un autre monde ?

Prenez "Abyss", ajoutez une bonne dose de Bio Hazard (Resident Evil) et une pincée d'Enemy Zero, et vous obtiendrez Deep Fear.

L'action se déroule dans la fosse des Mariannes (-11 513 m) au sud du Japon, par 300 m de profondeur. Là se trouve une station militaire sous-marine américaine du nom de "SSB-01 Big Table", reposant sur quatre pieds imposants. Une base de surveillance spatiale située au Nevada intercepte un étrange signal provenant d'un objet non identifié qui s'approche de la Terre à grande vitesse. Ce dernier entre dans l'atmosphère et tombe dans l'océan Pacifique, non loin de "Big Table". L'armée américaine dépêche le sous-marin nucléaire "SSN-221 Sea Fox" sur les lieux. Arrivé dans les parages, le submersible devient fou et tire une torpille sur "Big Table", avant de s'échouer inerte au fond de l'océan. Afin de sauver les occupants de la base, l'US Navy fait appel à une équipe de sauvetage spécialisée, dénommée "ERS". L'aventure peut commencer...

Le jeu se présente comme un Bio Hazard 2, avec des vues en 3D isométrique. Les angles de caméra ont été étudiés pour traduire tout le drame et l'horreur de l'action. Attendez-vous donc à des frayeurs et des scènes cinématiques à gogo. On contrôle un personnage en 3D, et on devra percer le mystère qui règne dans la station. Je vous aide un peu : il y aura une tonne de monstres...

Le "SSN-221 Sea Fox" repose non loin de la base.

On dirait une scène tirée du film "Abyss".

Des événements horribles ont lieu dans la base et le sous-marin.

SATURN

● Sega/Été

DEEP FEAR

L'équipe "ERS" va tenter de sauver les survivants.

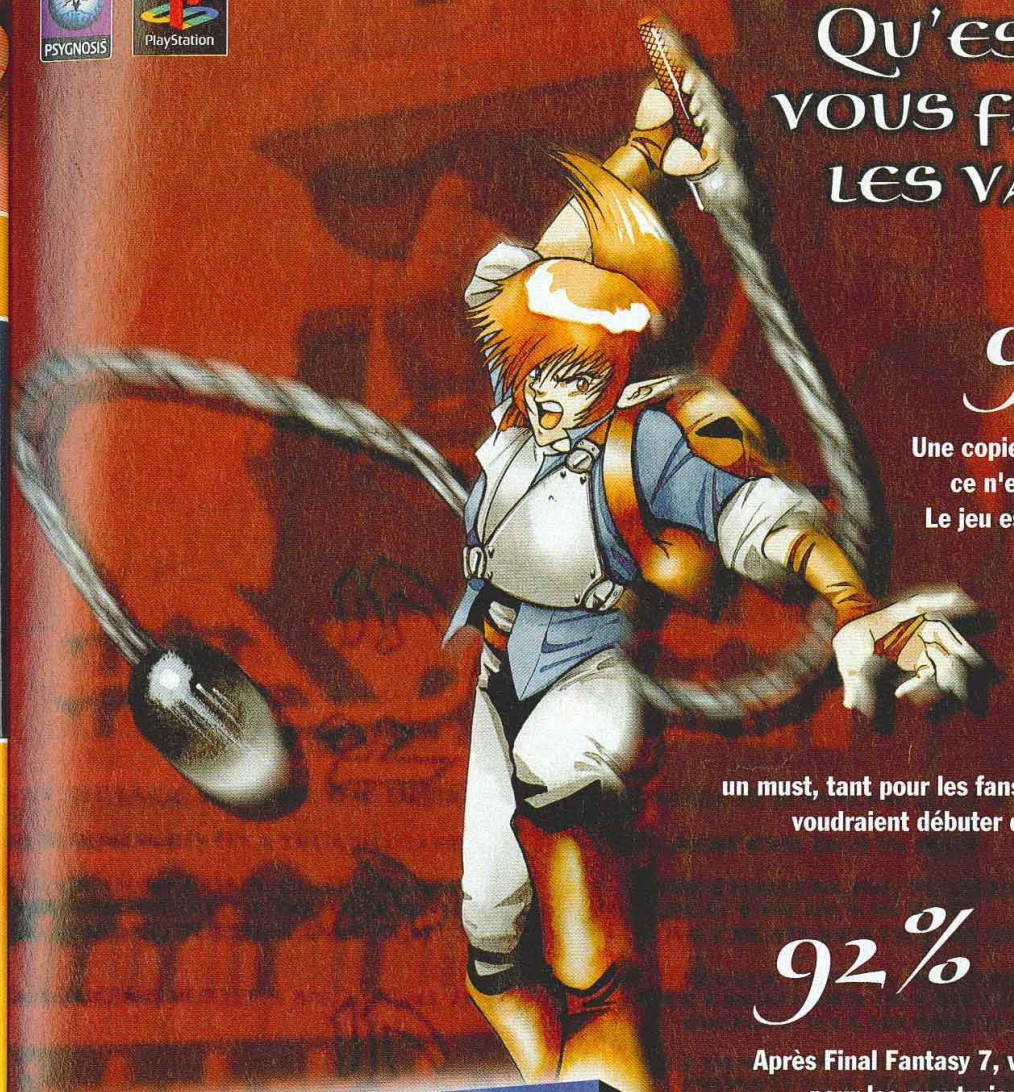
La qualité des scènes cinématiques semble excellente.

Deep Fear se veut être le Bio Hazard sauce Sega.

PSYGNOSIS

PlayStation

QU'EST-CE QUE VOUS FAITES POUR LES VACANCES ?



93%

Une copie de Zelda qui tient bien la route , ce n'est pas souvent qu'on en voit ! Le jeu est excellent. Un très bon produit.

Joypad

90%

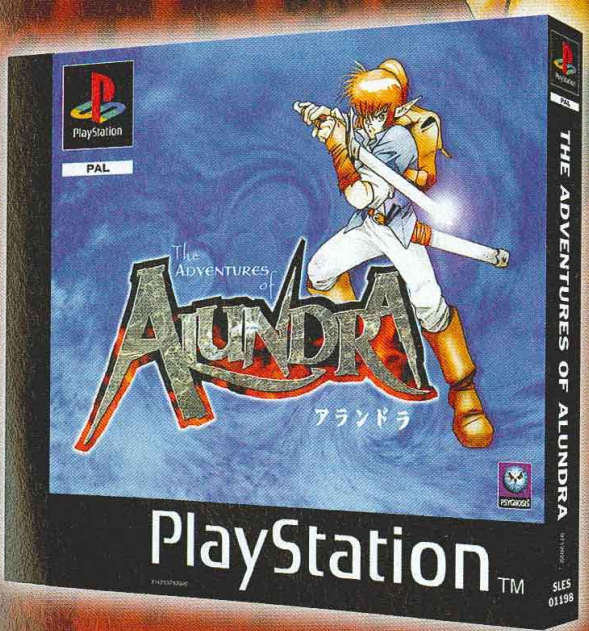
un must, tant pour les fans que pour ceux qui voudraient débuter dans le genre.

Consoles +

92%

Après Final Fantasy 7, voici un nouveau must pour les aventuriers " 32 bitiens ". digne des plus grands jeux du genre, cet "action-RPG à l'ancienne " est une perle rare. Ne passez surtout pas à coté !

Playmag



"PlayStation" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment. Edité par Psygnosis Limited sous la licence de Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® de Psygnosis Limited. Tous droits réservés. Les tests ont été effectués sur les versions américaine et japonaise d'Alundra, la version française est entièrement traduite.

Rakugakids

Après une série de jeux 3D, Konami continue dans la voie N64 mais en 2D cette fois. Son titre ? Rakugakids.

On croirait retrouver le monde pastel de Yoshi's Story 64.

Il semble q
disposer d'ob
de précision

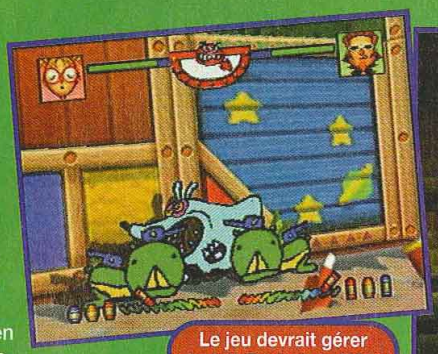
Rakugaki signifie littéralement "tag ou graffiti" en japonais. Konami a décidé de jouer dans l'originalité. Le thème est assez simple. On a tous, dans notre tendre jeunesse, dessiné des tas de personnages à l'aide de crayons ou de craies au temps de la maternelle ou du primaire. Eh bien, imaginez un instant que ces personnages prennent vie et s'affrontent dans une sorte de tournoi. Partant de cette idée très simple, Konami a décidé de réaliser le premier jeu de combat 2D de la N64. Rakugakids repose sur

NINTENDO 64

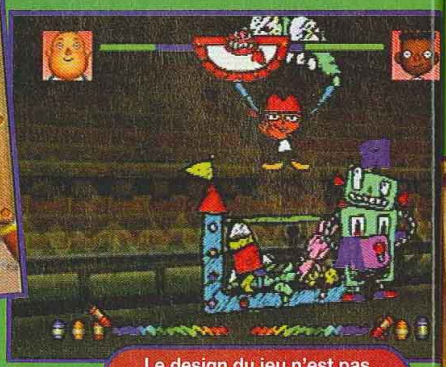
Konami/23 juillet

4 modes de jeu séparés en 2 groupes : scénario et VS. En effet, le mode Scénario se compose de 3 sous-modes. Le premier est une sorte d'apprentissage. On choisit un perso qui va apprendre du joueur : manies, habitudes pour devenir son double dans le jeu. On pourra ensuite le sauvegarder sur une carte mémoire. Le second permet d'assister, au travers d'un scénario, les combats successifs de son perso contre ceux du reste du jeu. Le joueur n'intervient en rien dans l'action et le combat est géré par le jeu seul. Le troisième sous-mode, sorte de "Freeplay Mode", permet de sélectionner n'importe quels caractères du jeu et de participer à un jeu de combat 2D classique. Le mode VS, quant à lui, permet de jouer son personnage contre ceux du jeu ou celui d'un ami dans un véritable combat 2D auquel le joueur participe.

Les caractéristiques principales du jeu se basent sur des graphismes enfantins et de nombreuses patterns d'animation. Cela procure une grande fluidité au jeu. Les coups spéciaux font dans le comique et dans l'originalité. L'aspect général du jeu peut surprendre mais il faudra attendre encore un peu pour savoir si la jouabilité et l'intérêt sont au rendez-vous. Disons au prochain Tokyo Game Show de fin d'année ?



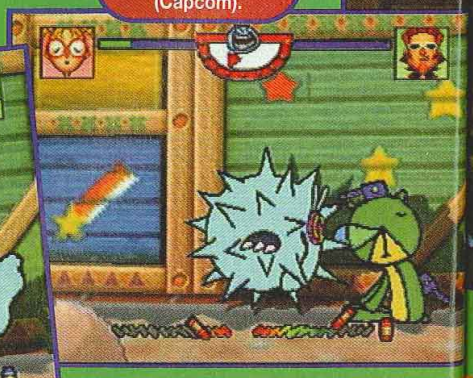
Le jeu devrait gérer le Jolt Pack de la N64.



Le design du jeu n'est pas habituel pour un titre japonais.

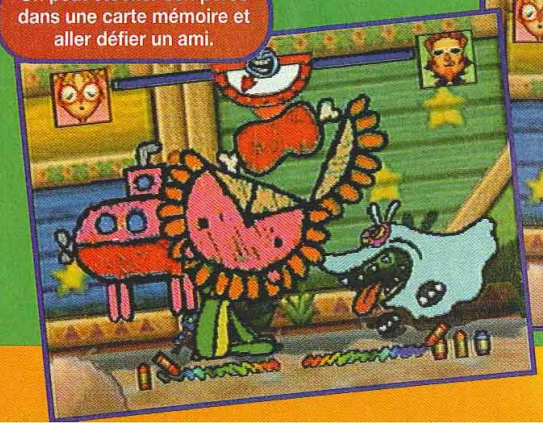
Les coups spéciaux font dans l'originalité et l'humour.

L'idée du jeu se rapproche beaucoup d'un Vampire (Capcom).

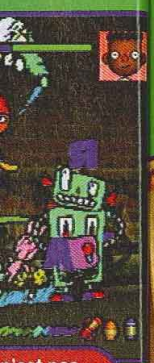


Le point fort du jeu réside dans ses nombreuses patterns d'animation.

On peut stocker son perso dans une carte mémoire et aller défier un ami.

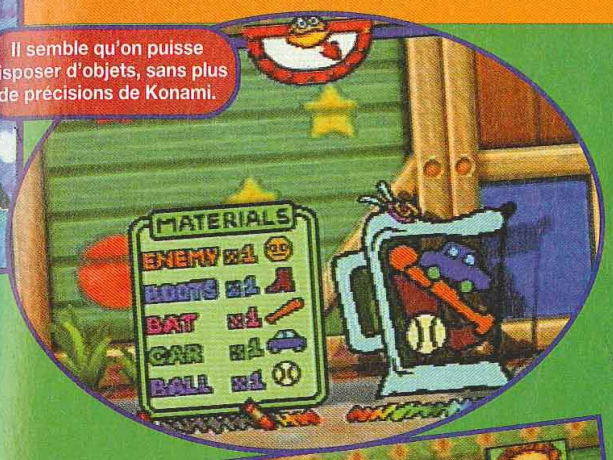


monde
ry 64.

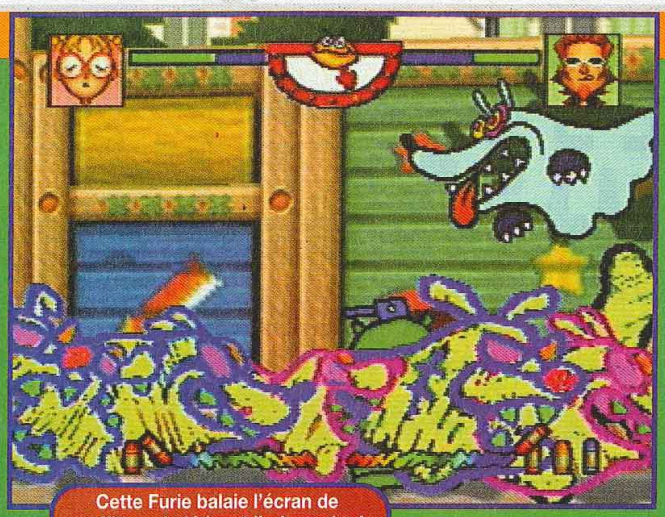


n'est pas
re japonais.

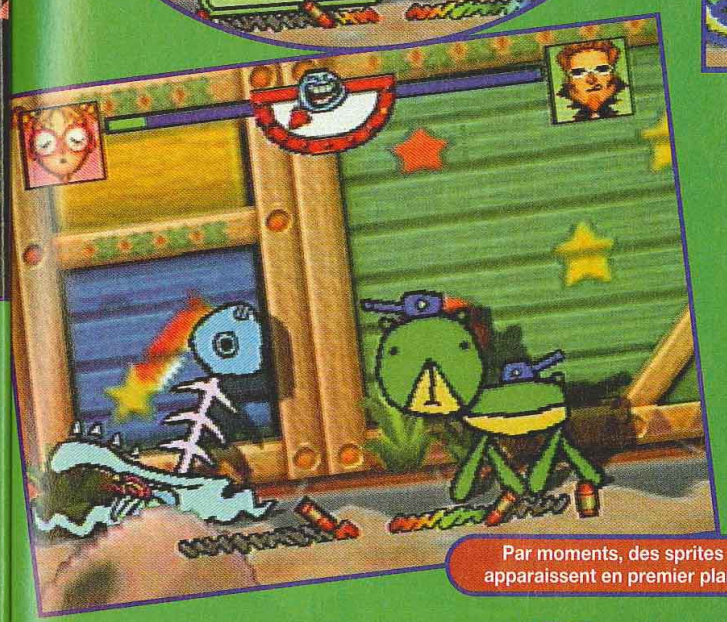
péciaux
inalité et
ur.



Il semble qu'on puisse disposer d'objets, sans plus de précisions de Konami.



Cette Furie balaie l'écran de graffitis qui piétinent l'adversaire !



Par moments, des sprites apparaissent en premier plan.

Les crayons en bas semblent être la jauge de pouvoir.

Le temps est symbolisé par un compteur à aiguille.

Ce coup spécial écrase votre adversaire comme une crêpe.

Le personnage apprend vos habitudes et manies de combat.

Xtreme Rally

Après des débuts difficiles mais pleins d'enseignements, SNK revient à la charge avec une nouvelle course 3D bien musclée. En effet, Xtreme Rally a bénéficié de l'expérience acquise sur Road Edge, le tout premier titre Hyper Neo Geo 64.

Le jeu vous propose de courir sur trois circuits situés en Asie, au Brésil, et en Europe, et représentant chacun un degré de difficulté (facile, moyen, difficile). Habile mélange de rallye et de F1 au niveau des sensations et du game-play, le jeu se présente sous la forme d'une course de 4x4. Décidément, SNK est abonné à ce type de bolides. On a le choix entre 8 véhicules regroupés par paire. Chaque paire forme un niveau de difficulté. Chaque véhicule de la paire représente un mode de conduite : automatique ou manuel. Outre les éternels checkpoints et les tours de circuit, on devra jouer des ailes pour se frayer un chemin à travers les adversaires et emprunter les raccourcis (deux par circuit). Xtreme Rally inclut divers modes : VS, Practice et Championship. En mode VS, on peut concourir à quatre simultanément avec des bornes linkées. Le vainqueur, à l'issue des trois tours, se verra attribué un niveau (10 en tout) : Lièvre, S, AAA, AA, A, B, C, D, E, Limace. Selon son niveau, on aura droit à une fin différente. En mode Practice, on obtient aussi un niveau, mais, pour voir la fin du jeu, il faudra obtenir au moins un S. En mode Championship, il faut terminer premier à l'issue des trois courses afin de voir, là aussi, la fin du jeu. On peut choisir la couleur de sa voiture (trois pour chaque modèle) et changer la musique en cours de partie (quatre thèmes), comme avec un autoradio. A noter aussi deux vues : cockpit et arrière. En appuyant sur le bouton Start lors de la sélection de la boîte de vitesses, on accède à un mode secret : le Mirror Mode. Bref, SNK poursuit son apprentissage seul et avec sa propre technologie. Cette dernière étant basée sur le Power VR2, comme la future Katana, verra-t-on les titres de SNK adaptés rapidement sur la 64 bits de Sega ? Tout dépendra du degré de compatibilité...

ARCADE

● SNK/Printemps

Les raccourcis avantagent certains types de voiture.

Pour notre plus grand plaisir, les circuits regorgent de bosses et de cours d'eau !

Les graphismes sont en nette amélioration. SNK serait-il sur la bonne voie ?

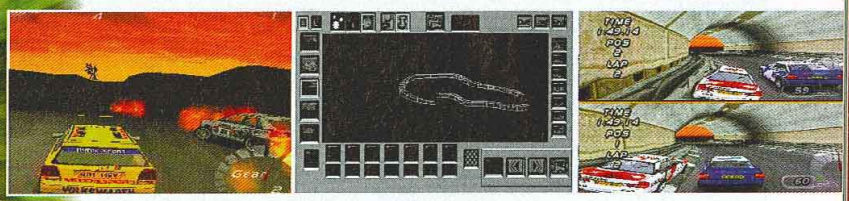
Une esthétique 3D très Power VR.

Un concurrent semble perdu à moins qu'il ne cherche la bagarre.

CAUTIONNÉ PAR LE DOUBLE CHAMPION DU MONDE 1996 ET 1997 TOMMI MÄKINEN

International Rally Championship

jeu compatible avec la nouvelle manette vibrante



EDITEUR DE CIRCUITS 3D INCLUS

130 COURSES
MODE 2 JOUEURS

L'ESPRIT DE COMPÉTITION

Europress est une marque commerciale déposée de Europress Software Limited. ©1998 . Tous droits réservés. «PS» et «PlayStation», marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation

sport-auto

EUROSPORT FRANCE

RALLYE JEUNES FFSA

http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,7F/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Europress

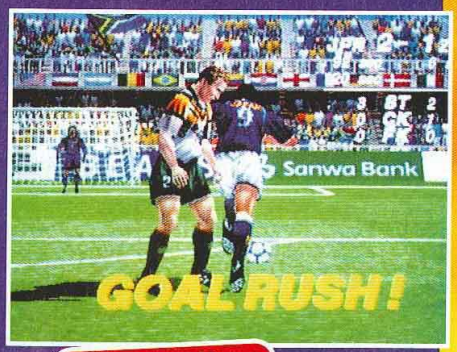
Virtua Striker 2

Le meilleur jeu de foot en arcade de tous les temps est de retour pour participer lui aussi au Mondial qui approche. Alors, quoi de neuf ?

N'ayant pas pu bénéficier de la licence Fifa, Sega a tout de même obtenu celle d'Adidas. Ainsi, tenues et ballons sont les répliques officielles de la Coupe du monde 98. Par rapport à son grand frère sorti en 1997, on note cinq changements parmi les vingt-quatre nations en compétition. Exit donc la Suède, la Grèce, Le Portugal, l'Uruguay, la Russie, et bonjour l'Ecosse, la Roumanie, le Danemark, la Paraguay et l'Afrique du Sud. Outre de meilleurs graphismes et une animation encore plus naturelle (merci le Model 3 Step 2 !), on remarque des changements dans le game-play. On a toujours le choix entre deux types de formations pour son équipe, mais leur nombre total disponible augmente. On peut changer de tactique (offensif ou défensif) en cours de jeu. On commande soi-même la passe du gardien à ses équipiers, et on pourra configurer un tas de données. Lors du Replay, on devrait pouvoir changer les angles de vue. Plus qu'une simple adaptation à la Coupe du monde, cette version 98 bénéficie d'une remise à jour technique. En attendant Virtua Striker 3, les fans du ballon rond se voient offrir un nouveau challenge.

Coup-franc... Les joueurs en profite pour reprendre leur souffle.

Devenir champion du monde avec le Japon n'est pas donné, car le jeu est un minimum réaliste.



Buuuuuuut !

ARCADE

● Sega-AM2/Printemps

L'Afrique du Sud est la surprise de cette édition 98 .

Certaines vues offrent une très bonne vision de l'action.

PRO:FOOT™
CONTEST:98

"Faites avec les mains
ce que vous avez toujours rêvé de faire
avec les pieds."

Didier Deschamps

Rejoignez-moi pour d'extraordinaires parties de ballon... Avec Pro:Foot, vous allez vivre les vraies émotions des grands joueurs. Pro:Foot, sur PlayStation ou CD-Rom PC, c'est le pied !

Z-AXIS

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

PlayStation

PC CD

Pro:Foot Contest 98 est une marque déposée de Take 2 Interactive. PlayStation et sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment. © Didier Deschamps.

Photo : Clarisse Enée

arsenic

CES BOSS

Duoss Core Ver 3.3C.

Ce boss vient tout droit de Soldier Blade. Il varie attaque laser, bombes et missiles. Votre bouclier sera soumis à rude épreuve.

Death Integrate.

Cet avion furtif (sauf pour vous !) use d'attaques énergétiques qui balaient tout l'écran. Evitez ses réacteurs !

Dark Force.

Ce char d'assaut géant dispose d'un arsenal complet et d'une armure élevée. Votre salut dépendra de la bonne utilisation du Rolling pour échapper à ses tirs en rafale.

Star Soldier

On ne l'espérait plus ! Ce shoot vertical le plus célèbre du monde est de retour. Cela se passe en 3D et sur N64.

La saga de Soldier est le fruit d'un homme, un certain Takahashi Yujin. Tout a commencé avec Star Soldier (Famicom) puis Super Star Soldier (NEC PC Engine), Final Soldier (NEC PC Engine) et Soldier Blade (Nec PC Engine), auxquels on peut rattacher un épisode intitulé Gunhed. Après de très longues années de sommeil, la saga renaît sur la 64 bits de Nintendo après un passage à la 3D, à la manière d'un Ray Storm.

Le jeu met aux prises une escadrille appelée F98 et une horde d'aliens bien décidés à se venger de toutes les raclées que vous leur avez collées. Ce groupe F98 se compose de trois appareils (Venidium, Lathyrus, Wisteria) à l'armement très différent (Vulcan, Laser, Wave Gun). Cette fois, Hudson en a profité pour glisser des innovations comme le Hit Combo. Il ne suffit plus de détruire l'ennemi pour marquer des points, encore faut-il réussir un maximum de Combos pour réaliser le meilleur score. L'écran affiche deux jauges.

L'avion géant est une tradition tenace dans le monde du shoot !

L'une représente celle du Hit Combo et la seconde, les enchaînements de Hit Combos. Graphiquement, le jeu n'est pas fini mais les mouvements sont fluides et les angles de caméra produisent des effets dynamiques comme dans Ray Storm (Taito). Enfin, on a droit aux classiques du genre avec un déluge de projectiles et des explosions qui débordent de l'écran. A ne pas oublier, les gigantesques boss, avec leurs attaques de derrière les fagots comme notamment des tirs laser gigantesques, ne vous laissant qu'une portion infime de l'écran pour vous réfugier.

On peut aussi réaliser des rollings (une sorte de loopings, un peu comme dans 1941 ou After Burner) pour échapper un temps à une vague trop importante de tirs. Il existe trois niveaux de vitesse : Low (lent), Mid (moyen), High (rapide). Bien maîtrisé, ce système permet de produire des attaques arrière. Si le Venidium possède un tir arrière, les deux autres en sont dépourvus, mais ils peuvent compenser ce manque en changeant habilement de vitesse, ce qui produit une explosion arrière redoutable. Enfin, le jeu possède une option de tir automatique. Une jauge apparaît, en haut à droite de l'écran, symbolisant votre cadence de tir. Sachez qu'en mode Automatique, vous atteindrez les 13 à 14 coups par seconde, correspondant à 50 % de la jauge. Takahashi Yujin conseille de passer en manuel et d'appuyer sur le bouton comme un fou. De la sorte, on peut espérer atteindre les 20 à 28 coups seconde et approcher les 100 %. Cela vaut aussi pour les pads munis de tirs automatiques. Le jeu restera intraitable : 13 à 14 coups par seconde, pas plus !

NINTENDO 64

● Hudson/10 juillet

Le jeu contient des rétrécissements qui limiteront votre marge de mouvement.

ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE SORTI

"Vanishing Earth"

Votre arsenal produit des explosions un peu partout dans le niveau.

Un classique : quatre ennemis vous tirent 20 missiles à bout portant !

L'arrivée des ennemis provoque un message d'alerte comme dans Darius.

L'ESCADRILLE F98

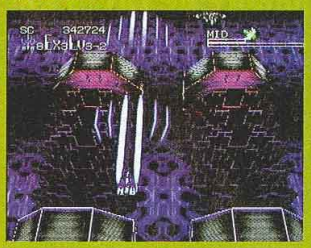
Le Lathyrus.

Le Vendium.

Le Wisteria.

LES NIVEAUX

Realistic Simulation Space in Abraham-2.



On se trouve dans un simulateur de vol dont l'environnement est constitué d'éléments informatiques, comme une sorte de "Tron" (Disney).

Marine Plant in the Pacific Ocean of Earth.

Vous survolerez le Pacifique. Affrontez la flotte ennemie avant de vous attaquer à son usine d'armement.

Mars Outpost Base.

Après un court passage dans l'espace encombré d'astéroïdes et de débris, vous devrez débusquer l'ennemi qui a détruit votre flotte.

TES DISORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

Shadows of the Tusk

La mode des jeux de cartes a envahi le Japon et, depuis le succès de Culdpcet, on a vu fleurir un certain nombre de titres plus ou moins réussis.

On dispose son équipe à la manière d'un Tactics Ogre.

L'interface des combats se rapproche des échecs.

Classé parmi les jeux de simulation, un genre en vogue depuis quatre ans au Japon, Shadows of the Tusk se caractérise par une interface pour les combats proche du jeu d'échecs. Le scénario est celui de tous les RPG, avec ses événements et ses surprises. On réunit une équipe de plus en plus variée et puissante. Chaque personnage apparaît sous la forme d'une carte qu'il faut collectionner. Le combat se déroule sur un échiquier de 5 x 5. On doit venir à bout du leader ennemi en moins de 30 tours. Pour le moment, le jeu met aux prises quelque 40 persos différents. Il faudra donc élaborer la meilleure stratégie possible en tenant compte des caractéristiques de chacun. Avant la bataille, la sélection se fait à la manière de Tactics Ogre. On trouve cinq modes de jeu : Story, Practice, Ante (un mode réflexion où le jeu attribue les persos au hasard), VS, X-Band (pour le Sega Saturn Network). Le design a été confié au célèbre illustrateur japonais Susumu Matsushita (le réalisateur des couvertures de "Famicom Tsushin"). Enfin, on n'oubliera pas les superbes films en images de synthèse qui agrémentent ce jeu original, plus esthétique et moins "jeu de société" que Culdpcet. Si les jeux d'action vous fatiguent, Shadows of the Tusk pourrait vous plaire.

Les décors et les menus sont en haute-résolution.

SATURN

● Hudson/21 mai

De superbes films en images de synthèse ponctuent le jeu.

Les personnages se présentent sous la forme de cartes à collectionner

A votre avis...

Je danse ou je shoote ?

VIGILANTE 8

Disponible en juin

le Funky jeu de course/combat sur Play Station...

Compatible avec la nouvelle manette vibrante

PlayStation

MCM

Luxoflux

ACTIVISION

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE) 3615 Ubi Soft (1,01/mn)

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Activision est une marque déposée et Vigilante 8 est une marque d'Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Luxoflux est une marque de Luxoflux Corp. Tous droits réservés.
PlayStation incorpore logiciels sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Pocket Fighter

Ce titre venu de l'arcade est né de la mode des personnages Super Deformed durant 1997, qui avait vu débarquer, entre autres, VF Kids, Tho Shin Den version SD...

PLAYSTATION
● Capcom/11 juin

SATURN
● Capcom/9 juillet

Réunissant toute une collection de douze personnages tirés de séries comme Street Fighter (Zero, III), War Zard ou Vampire, Pocket Fighter se révèle tout de même assez original malgré le peu de succès récolté en arcade. Capcom joue à fond la carte "fans" avec une mise en valeur des persos visant à renforcer leur popularité auprès des mordus de la marque.
Ainsi, outre le caractère attachant des graphismes, on voit débarquer la technique du Cosplay (déguisement). Les combattants peuvent revêtir des tenues et accéder ainsi à des attaques supplémentaires.
Le mode général du jeu est à la dérision. Les commandes apparaissent en bas de l'écran pour les joueurs novices.
En plus du mode Arcade, on trouve les modes Free (entièrement paramétrable), Running (basé sur le temps) ou Training.
La version Saturn tournera avec la cartouche 4 Mb pour une conversion parfaite.
La Playstation souffrira comme X-Men VS SF de certains manques mais proposera un mode permettant de créer un perso pour relancer l'intérêt. On pourra le sauvegarder sur une Memory Card et aller défier un ami.

Tabasa nous vient directement de War Zard.

Avec l'aide de sa sœur, Morrigan porte un sale coup à Zangief.

Zangief peut se déguiser en gorille, en homme préhistorique ou en catcheur pro.

Les cristaux représentent la perte de points de vie.

Morrigan se déguise en infirmière pour une attaque spéciale.

Tabasa en bonne magicienne fait appel à un génie.

* L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. A consommer avec modération

NE SOYEZ PAS SURPRIS DE BAIGNER DANS L'HYSTÉRIE !

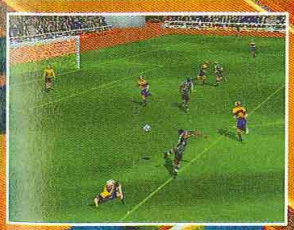
Si vous vous retrouvez à 4 dans votre baignoire pour célébrer la 3ème mi-temps... PAS DE PANIQUE ! Vous venez sans doute de faire transpirer les manettes et d'exploser votre rythme cardiaque, en remportant une demi-finale de Coupe du Monde hyper-réaliste sur World League Soccer, le meilleur jeu de foot sur PC et PlayStation.

WLS 98 vous transporte dans une nouvelle dimension de jeu de football en 3D. Attention, la jouabilité exemplaire, la rapidité fulgurante et les graphismes somptueux de WLS vont vous faire vivre des moments d'une intensité extrême !

- Animations en 30 images/seconde
- Motion Capture de l'attaquant anglais Les Ferdinand
- Jouable à 4 simultanément.
- Angles de vue réalistes

Jamais un jeu de football n'avait offert une jouabilité aussi réaliste, aussi captivante, aussi intense que WLS 98.

* L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. A consommer avec modération



ALORS ATTRAPEZ LES BIÈRES*, COMMANDEZ LES PIZZAS ET FAITES COULER L'EAU CHAUDE... C'EST L'HEURE DU MATCH !

Mizuno

Silicon Dreams

EIDOS INTERACTIVE

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
www.eidos-france.fr
*2,23 F/minute

PC CD

PlayStation

World League Soccer © 1998 Silicon Dreams ® et © Eidos Interactive Limited. Tous droits reservés. PlayStation, marques deposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Peter's Plane

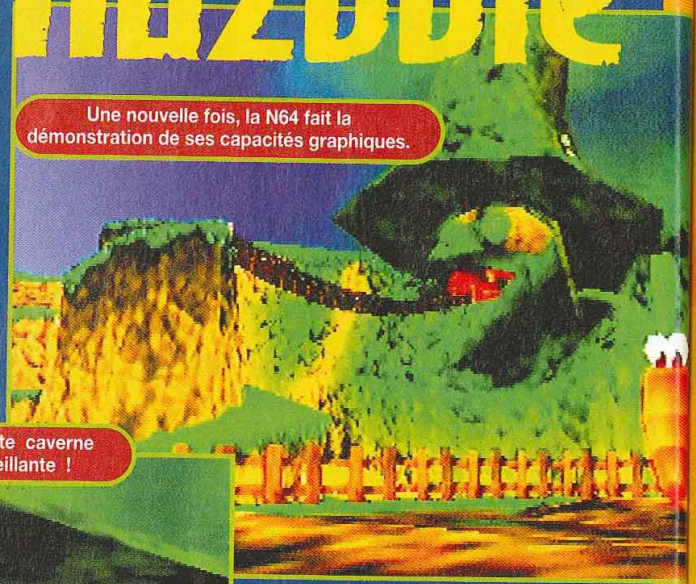
Banjo & Kazooie

Après Zelda et F-Zero X, voici le dernier retard en date, celui du prochain hit de Rare : Banjo & Kazooie. A croire qu'ils ont tous embauché Niiico...

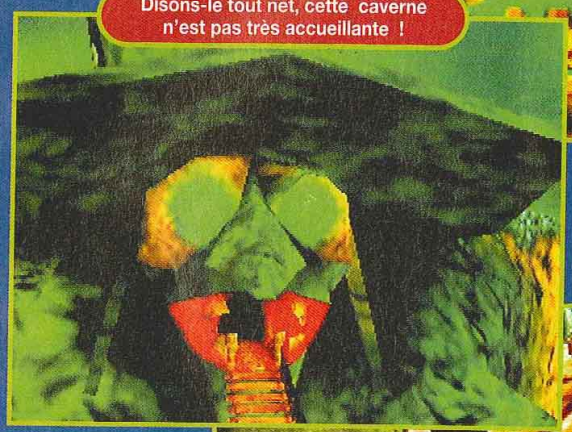
Après le lancement de Yoshi's Story il y a peu, Nintendo a décidé de retarder la sortie du jeu de Rare. En effet, aux Etats-Unis, les ventes de Yoshi sont très importantes. Sortir un nouveau hit couperait l'élan du petit dragon vert. Tout comme nombre de jeux, B&K attend son heure, subissant régulièrement des mises à jour. On rappelle que le jeu est proche de Mario 64, avec comme principale particularité de réunir deux personnages en un (un ours un échassier). Selon les situations, il faudra sélectionner l'un des deux personnages pour se tirer d'affaire. Autrement, la dimension RPG est également présente avec des personnages à rencontrer et un scénario qui sert d'ossature au jeu. Ce titre, à coup sûr l'un des meilleurs de Rare, devrait être disponible aux Etats-Unis et en Europe dès la fin de cette année.

NINTENDO 64

Rare/Été

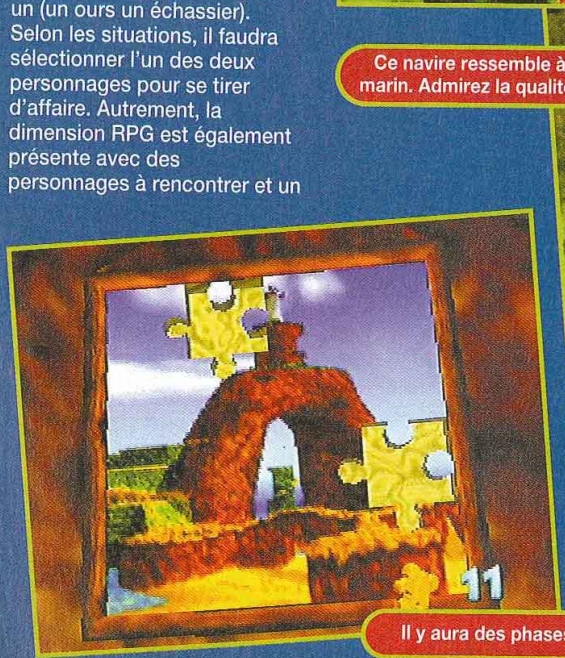


Une nouvelle fois, la N64 fait la démonstration de ses capacités graphiques.



Disons-le tout net, cette caverne n'est pas très accueillante !

Ce navire ressemble à un sous-marin. Admirez la qualité du rendu.



Il y aura des phases de réflexion.

La salle est à moitié noyée. Il faudra sauter de caisse en caisse.

OverBlood 2

PLAYSTATION

Riverhill/Juillet

Basé sur une sombre histoire de manipulation génétique, le premier volet avait rencontré un beau succès, il y a un peu plus d'un an. La suite reprend le flambeau sur le même thème.

Cette fois-ci, vous incarnez une sorte de pilote de course mêlé à une affaire qui va l'opposer à un groupe industriel très puissant... Le jeu se rapproche d'un Bio Hazard, mais il est entièrement en 3D mappée. La grosse différence avec le premier volet réside dans la qualité graphique et les effets spéciaux. Aux scènes d'intérieur s'en rajoutent d'autres en extérieur. La panoplie d'actions est plus large et le côté plates-formes s'en trouve renforcé. L'action n'est pas oubliée, et le joueur disposera d'un arsenal bien fourni : armes automatiques, armes blanches, sans oublier le sabre laser. Autre changement important, l'aspect aventure ou RPG est bien plus présent avec un grand nombre de personnages qui interviennent dans le scénario. Dans OverBlood, on pouvait switcher par moments entre le héros, une femme et un robot. Ce qui permettait de débloquer un personnage à l'aide d'un autre. Dans le second volet, rien n'a encore été dévoilé à ce sujet. Il y a deux jauges de vie : une pour les combats et l'autre générale. Ensuite, on note une jauge de respiration pour les passages sous l'eau et une dernière pour les munitions. Les angles de caméra peuvent être réglés automatiquement ou manuellement par le joueur. Le système de commande a gagné en jouabilité et en simplicité grâce à un jeu d'icônes et de menus très pratique. Le scénario avance à grands coups de scènes cinématiques en images de synthèse de très belle facture. Les deux joysticks analogiques du pad sont gérés, l'un pour le déplacement du perso et le second pour les angles de vues. Rien encore sur le Dual Shock.

Ce sous-marin cache un lourd secret.

Sur le toit du train, la partie de plates-formes s'engage.

Les scènes en extérieur apparaissent pour la première fois dans OverBlood.

On jouit d'une bonne liberté de mouvement.

Cette jeune femme est le deuxième personnage du jeu.

La partie sous l'eau est stressante avec une horde de requins et autres bestioles.

Vakenroëder

L'une des grosses surprises de Sega lors du dernier Tokyo Game Show, ce titre pourrait bien faire trembler Vandalheart et FF Tactics.

On ne le répétera jamais assez, au Japon, les jeux de simulation ont pris le dessus sur les RPG classiques. Après l'excellent Shining Force, dont le second volet va bientôt sortir, ce Vakenroëder veut redonner du souffle à la Saturn. L'univers du jeu mêle le XIXe siècle, le cyberpunk et l'heroic-fantasy classique des RPG. Le jeu est entièrement en 3D mappée, et on pourra tourner la carte dans tous les sens. Les batailles semblent se dérouler par tour, et le relief joue un rôle important. Outre les armes blanches, on dispose de magies et d'armes à feu. Les attaques spéciales sont comme le reste en 3D. Sega a sorti le grand jeu, pour une fois, avec un habillage digne de FFVII. En effet, le scénario avance à grands renforts de passages cinématiques en images de synthèse ou d'animations de miniatures (des sortes de poupées). Le tout est très esthétique, Sega ayant fait appel à toute une armée de designers célèbres au Japon.

On espère que le scénario sera assez fouillé pour nous tenir en haleine longtemps.

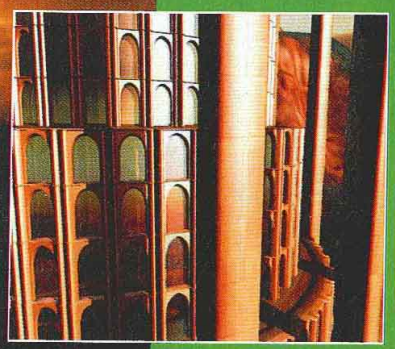
La carte est par moments très vaste, mais on peut zoomer sur l'action.

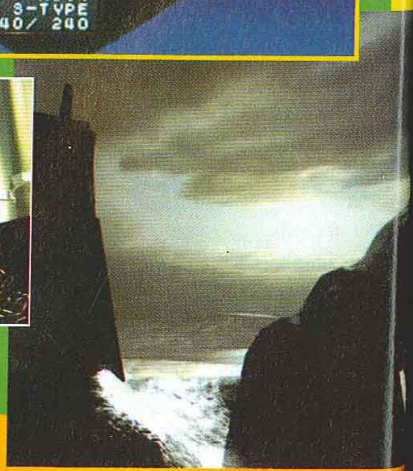
Le jeu ressemble beaucoup à Tactics Ogre, avec un relief plus accentué.

Le jeu de simulation a le vent en poupe depuis quatre ans au Japon.

SATURN

● Sega/Été





*Coût de l'appel 2,23 F/min.

Acclaim is a division ar

que le
ssez fouillé
en haleine
ps.

nts très vaste,
sur l'action.

PlayStation™

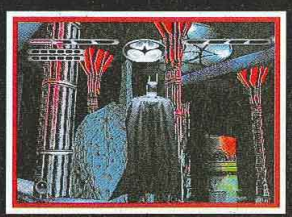
"MÉGA-GIGA-SURPRENANTE ADAPTATION DU FILM BATMAN ET ROBIN".

(PLAYSTATION MAGAZINE.)

BATMAN™ & ROBIN™

CONCOURS
TRUCS & ASTUCES
AU 08 36 68 24 68*
OU 3615 ACCLAIM*

*Coût de l'appel 2,23 F/min.



Batman, Robin and all related character names and indicia are trademarks of DC Comics © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. all rights reserved.
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. PlayStation and PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Soul Calibur

Namco n'a surpris personne en révélant que ce projet, anciennement dénommé "New Weapon Fighting Game", était bien la suite du fameux Soul Edge.

Depuis Soul Edge, le System 12 a redonné un peu de souffle à Namco en arcade. Alors quoi de nouveau dans ce "Soul Calibur" ? Tout d'abord, les graphiques sont de meilleure qualité que ceux du premier volet. Namco n'a dévoilé que trois personnages : Kilik (un nouveau), Sophitia et Voldo. On se souvient que Namco s'était essayé à un tas de nouveaux personnages pour le projet New Weapon Fighting Game. On peut donc penser sans trop se tromper que la version finale, tout en conservant les personnages clés du premier volet, va en introduire une foule de nouveaux afin de relancer l'intérêt des combats.

Le jeu gère 4 boutons : garde (protection et coups spéciaux "Guard Impact" en combinaison avec le joystick), attaque horizontale (modulable en sautant ou glissant), attaque verticale (modulable en allant à gauche ou à droite) et kick (kick ou prise de corps).

A cela, il faut rajouter un système inspiré du malheureux Ehrgeiz. En traitant le problème d'une manière plus subtile que Square, Namco semble avoir retenu la leçon de léchec cuisant de Ergheiz. On se déplace donc avec le joystick de manière classique, mais au lieu de pousser le levier, on le tapote légèrement. Le personnage effectue alors des actions comme si les commandes étaient analogiques, et peut ainsi faire un pas de côté ou courir dans toutes les directions à 360 degrés. Ainsi, suivant les combinaisons de pression sur le levier du joystick, on accède à des mouvements basiques gérant en totalité l'espace 3D environnant. Une sorte de commande semi-analogique. Reste à savoir si les joueurs japonais vont suivre.

Les décors semblent en 3D, comme c'était déjà le cas dans le premier volet, mais toujours pas question de s'amuser avec les murs comme dans Fighting Vipers. La carte a ses limites. On ne connaît pas encore le nombre final de stages.

A suivre donc !...

Voldo vient de se manger un coup de lance !

Cette attaque spéciale balaie l'espace tout autour de vous !

La plantureuse S
cet obsédé de Vo

ARCADE

Namco/1998

Semi-analogique, c'est la réponse de Namco à Square.

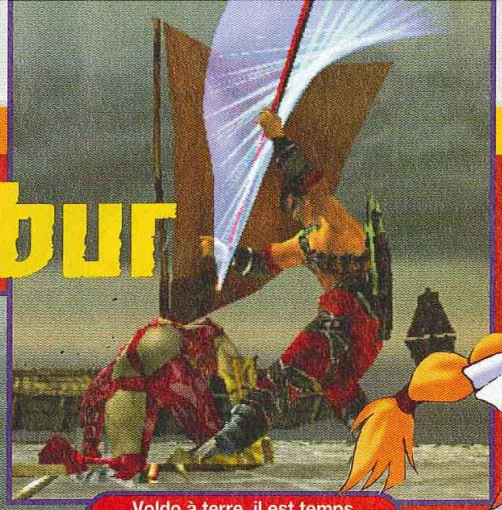
Voldo sait aussi se servir de ses armes de manière redoutable.

Un bon coup de bouclier peut faire pas mal de dégâts.

Le lissage permet de masquer le nombre un peu réduit de polygones.

La plantureuse Sophitia transperce cet obsédé de Voldo d'un coup d'épe !

Soul Calibur

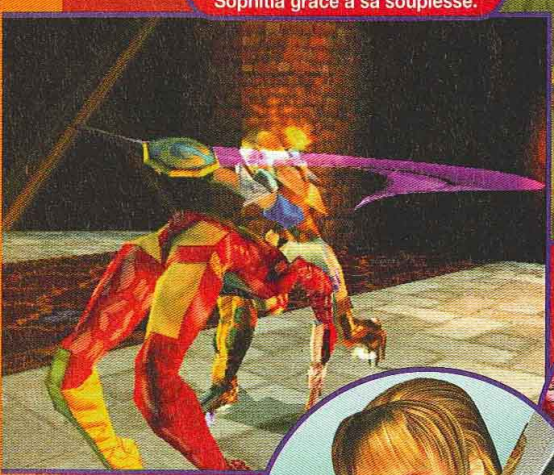


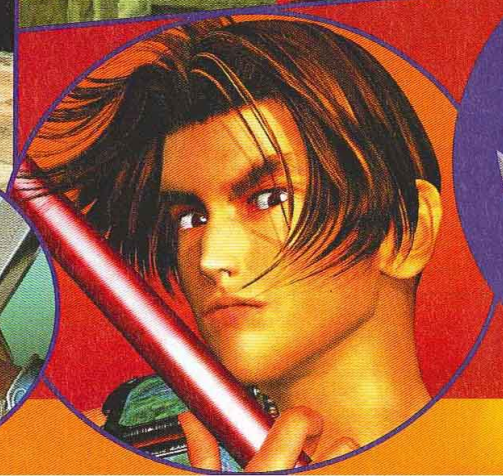
Voldo à terre, il est temps de l'achever ! Glups !

Admirez l'effet de lumière et ce coup spécial acrobatique !

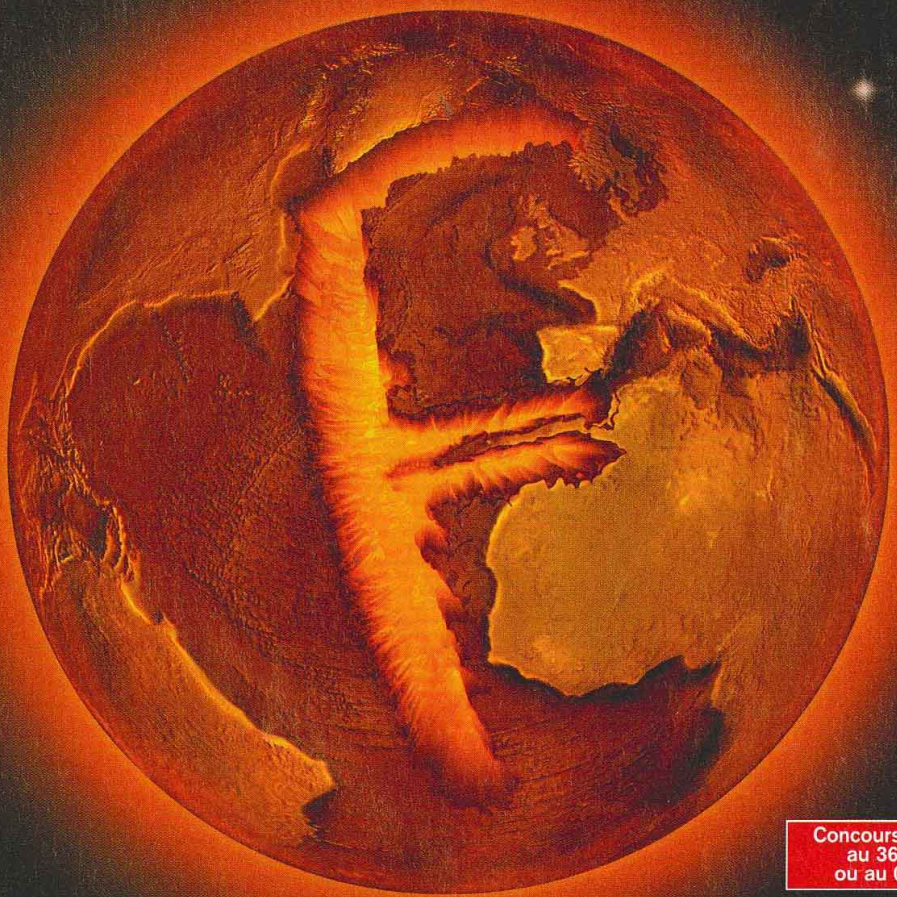
Comment peut-il voir ? OK, c'est un jeu...

Voldo échappe à l'attaque de Sophitia grâce à sa souplesse.



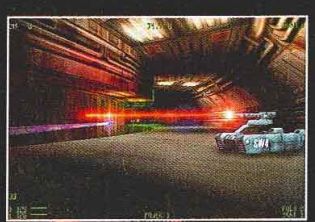


FORSAKEN™



Concours Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

SOUS LA TERRE LE CARNAGE



PlayStation

NINTENDO 64

option

option

option

FORSAKEN TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.
M, ™ & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo 64 and the 3D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1998 Nintendo of America Inc. Playstation and the Playstation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Katana : la relève arrive !

Ça y est enfin ! On est cette fois dans la dernière ligne droite avant la présentation de la Katana, dont le nom officiel ne devrait pas tarder à être connu.

Alors que la présentation au sein de Sega est prévue pour le 12 mai, la machine ainsi que les premiers jeux auraient du être dévoilés en privé au cours de l'E3. Cependant, pour ne pas renouveler les bévues de la Saturn avec une double présentation au Japon et à l'E3, les dernières informations font état d'un report. Dans le même temps, une autre présentation aura lieu au Japon le 20 mai, suivie de celle de D2, le 23, par le pédégé charismatique de Warp, Kenji Eno. Si ces rumeurs se confirmaient, cela signifierait une totale reprise en main du département consoles par le Japon et l'établissement d'une vraie politique de communication. Le rachat du géant japonais de la communication ASCII et le débauchage des responsables (au Japon et aux USA) du lancement de la Playstation pourraient confirmer cette hypothèse.

La loi de l'arcade chez Sega ?

On sait depuis peu que la machine a été développée en étroite relation avec une autre figure charismatique, Tetsuya Mizuguchi (AM Annex). Ce dernier a fini l'AM dont il était le leader, en laissant sa place à son ami Sasaki. Tetsuya Mizuguchi travaille désormais au département consoles de Sega Enterprises. C'est lui qui aurait établi la base du développement de la machine.

"Project Tanto" ?

Alors que la Katana s'apprête à faire son entrée, Sega aurait l'intention de revenir sur le devant de la scène dans le marché des portables, dominé outrageusement par la Game Boy de Nintendo. On ne connaît rien encore de ce projet supposé porter le nom de code "Tanto", allusion à un petit sabre venant en complément du katana. Nintendo of America avait annoncé la sortie pour août prochain d'une Game Boy couleur afin de relever la Game Boy qui va souffler ses 10 bougies. Si le projet de Nintendo n'est pas celui escompté (Project Atlantis, 32 bits Risc), il indique clairement que les technologies actuelles permettent la commercialisation d'une bonne portable couleur à la durée d'utilisation satisfaisante et surtout abordable.

Quel nom ?

Fini les étoiles et autres planètes. Au revoir les armes blanches. Sega a déjà décidé du nom de sa 64 bits, mais essaie d'en garder le secret pour la présentation officielle de la machine. Après "Black Belt" (projet à base de 3D/fx), après "Katana" (actuel projet à base de Power VR2), la dernière rumeur en provenance de Sega fait état d'un nom de commercialisation incluant le mot "Dream"...

La tête et le jeu. Testsuya Mizuguchi (jusqu'alors en charge d'une AM Annex) travaille désormais au département consoles. A-t-il l'intention d'adapter Sega Rally 2 ? Possible...

Les versions Katana de Scud Race et Virtua Fighter 3 seraient selon la rumeur déjà finies...

Goemon, pour changer d'hair*.

*cheveux

KETCHUM ADVERTISING NINTENDO MAG 04/98

MYSTICAL NINJA STARRING
GOEMON

Amateur de sensations fortes, ce message s'adresse à toi. Mystical Ninja Starring Goemon, n°1 des ventes au Japon, crée l'événement : l'intrépide ninja aux cheveux bleu parle enfin anglais ! Tu vas pouvoir te plonger avec délectation dans l'univers médiéval japonais assaisonné à la sauce Manga ! Lieux somptueux, énigmes, transformations, vues isométriques... Goemon est un savant cocktail de jeux d'aventure, de rôle et de plate-forme... A consommer sans aucune modération.

NINTENDO 64

GAME BOY

KONAMI

INFOS KONAMI : 08 36 68 16 15 (2,23F/min)

"Mystical Ninja Starring Goemon" est une marque déposée de Konami Co., Ltd.® 1997 Konami. Tous droits réservés. Nintendo®, Game Boy™, Nintendo 64 et le logo "N" sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

Quel avenir pour

Vu de l'étranger, le Japon semble avoir basculé du côté de chez SCEI et aurait laissé tomber Nintendo. Il faut dire que les rumeurs sont peu favorables à Mario. Mais qu'en est-il vraiment ?

Habitué à vendre beaucoup, Nintendo n'arrive plus à maintenir la cadence dans l'Archipel avec sa Nintendo 64. Les derniers chiffres ne sont pas très bons, loin derrière ceux de Sony. Même Nintendo of America fait mieux.
Le géant de Kyoto doit brader ses titres (100 à 150 F) pour essayer de relancer les ventes alors que Yoshi atteint péniblement les 300 000 exemplaires vendus.
Les éditeurs-tiers se plaignent du contrôle trop strict de Mario sur leurs titres. Dans certains cas, Nintendo impose le planning de sortie qu'il s'est fixé. Ainsi, Nintendo est en train de réguler les jeux automobiles 3D, afin d'éviter que trop de titres ne se bousculent au portillon.

Une pénurie orchestrée

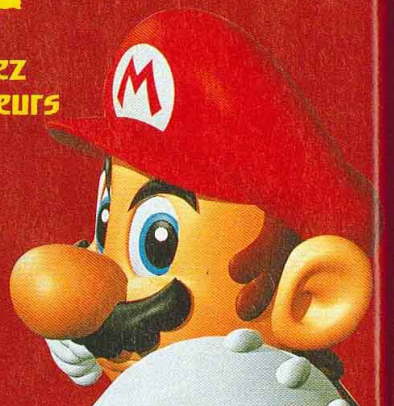
Ensuite, des jeux ont été écartés ou mis entre parenthèses pour ne pas concurrencer les hits maison (Mario Kart, Diddy Kong Racing ou Zelda). On est ainsi sans nouvelle de jeux comme Buggy Boggie, Eltale ou Rev Limit... Des titres ont été étalés stratégiquement sur plusieurs années. Donkey Kong 64 serait déjà terminé depuis deux ans et constamment remis à jour ! Rajoutez à cela une indécision permanente pour certains jeux entre DD64 ou cartouche.

Une image désuète ?

Alors que Sony a pratiqué avec succès une politique agressive pour s'attacher les services d'un grand nombre d'éditeurs-tiers, Nintendo ne semble pas inquiet par leur faible nombre, préférant assurer une large partie de la production en interne. Ce qui explique l'agrandissement de son siège social à Kyoto qui va presque doubler de superficie, passant de 17 000 à 27 000 m². On rappelle que Nintendo est une petite structure qui ne dépasse pas les mille employés ! A noter que Psygnosis développe désormais officiellement pour Mario et que son premier titre sera WipEout 64.
Enfin, certains observateurs pensent que Nintendo aurait besoin de rajeunir son image en lançant de nouveaux titres plutôt que de se contenter de décliner ses succès sur 8 bits, 16 bits, 64 bits... Ceci, dans l'optique d'attirer un public plus large et non pas les seuls fans de la marque. Un début de réponse avec des titres originaux comme : GoldenEye, 1080 Snowboarding, Wave Racer, Blastdozer...

La stratégie de Nintendo

On peut trouver le temps long... Sachant que Mario 64 était à ses débuts un jeu Super Famicom tournant sur Super FX2, on saisit mieux le sens du mot "développer" chez Nintendo. Miyamoto n'a cessé de retravailler son titre qui a enfin vu le jour sur N64. Il en va de même pour F-Zero X, Zelda 64 et Star Fox 64, tous terminés en 1994 dans leur livrée 16 bits. Alors pourquoi ne pas sortir DK64 ? La N64



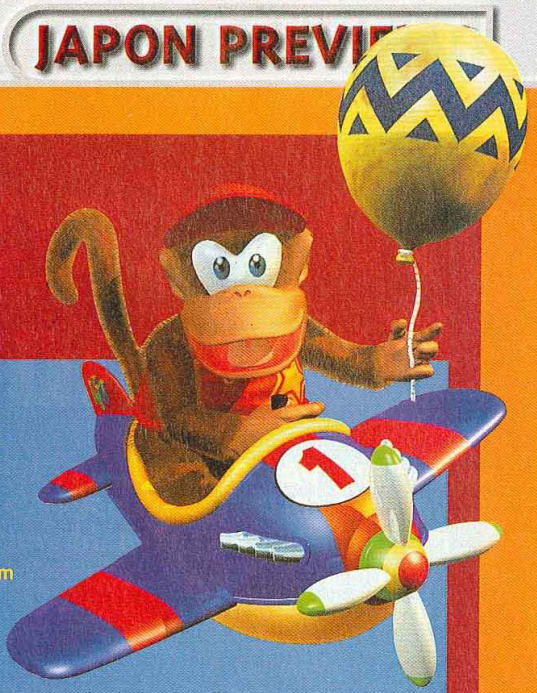
est sortie en premier au Japon où DK n'est pas un titre majeur. Les marchés US et européen n'ont débuté que tardivement, et il y avait pas mal de hits à sortir avant : Mario 64, Mario Kart, Star Fox, Golden Eye...

Un marché saturé

Cette politique de sortie vise à "assurer" des ventes maximales pour tous les titres. Ainsi, GoldenEye n'a été mis en vente qu'une fois Turok épuisé. DK64 sortira donc à Noël 98, quand son heure sera venue. De même pour Cruising USA 2 et les autres.
Plus personne ne cache que le marché actuel est mauvais. Au Japon, le Noël 97 fut l'un des pires, confirmant la tendance :

ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES DE SOR

ur Nintendo ?



le marché s'effondre. Rien que sur 32 bits, on trouve trop d'éditeurs souvent de petite taille pour un marché qui ne permet pas de dégager beaucoup de bénéfices. A cela, vient se rajouter un trop grand nombre de titres très souvent mauvais qui noient le marché.

Plus de 11 millions de N64

Zelda pour l'automne et F-Zero pour août... Une fois de plus, les fans vérifient le sens du mot "patience". Malgré les multiples rumeurs sur la machine, la situation, sans être euphorique, n'est pas la catastrophe dont tout le monde fait état. Le ralentissement des ventes semble réel en Europe. Cependant, Nintendo aurait déjà vendu plus de 11 millions de N64 dans le monde malgré le peu de jeux. Ce qui constitue un bon résultat, les USA arrivant en tête. Le Japon attend l'effet Zelda et surtout Pokemon.
Ensuite la Game Boy, qui va bientôt souffler ses 10 bougies, a enregistré record sur record. Rien que la trilogie Pokemon a atteint plus de 8 millions d'exemplaires (fin 97). La prochaine GB "couleur" devrait relancer le marché, d'autant qu'elle est accompagnée des nouveaux volets de Pokemon : Silver et Gold. Enfin, un sondage récent a mis en évidence un regain d'intérêt au Japon pour la 64 bits. Le DD64 arrive en tête des intention d'achat de machine, suivi de la N64 puis la Saturn, la PS et la GB (la Katana n'est pas encore listée). Ces résultats s'expliquent par deux titres : Pocket Monster et Zelda 64.

Et l'avenir ?

La situation n'est pas confortable, mais les marchés étrangers enregistrent de bons résultats et permettent de tenir le coup au Japon. 1998 est très important pour Nintendo et ses hits doivent sortir sous peine de voir ses marchés s'écrouler. Si les sorties semblent acquises pour le Japon, reste à savoir ce qu'il en sera pour les USA et l'Europe. On peut compter sur F-Zero X, mais le titre crucial est bien évidemment Zelda 64. Alors sortie mondiale simultanée ? Autre problème, que fera Nintendo face aux prochaines 64 bits annoncée, dont une fin 1998, une certaine Katana ?

CES SORTIES AU JAPON

- Pokemon Stadium (N64) : été
- Color Game Boy : août
- F-Zero X : août
- Pokemon Silver et Gold (GB) : été
- Zelda 64 : novembre
- Banjo & Kazooie : automne
- DD64 : 98
- Mario Artist : 98
- Pokemon Snap : fin 98
- une surprise ! : fin 98
- Pikatchu Genkidechu (N64, reconnaissance vocale) : NC
- Mother 3 (DD64) : NC

POKEMON EN CHIFFRES

Avec plus de 8 millions de cartouches vendues au 31/12/97, Pokemon établit un nouveau record. Voici les chiffres de ventes de quelques goods. Attention, il existe encore bien d'autres articles mais la liste aurait été vraiment trop longue !

- Pocket Pikatchu (sorte de super Tamagochi) : 400 000 unités.
- Trading Cards : 3 millions de pochettes (première série), 20 millions (quatrième).
- CD audio de la série télé : 1,8 million d'unités.
- CD jeu pour enfant : 2,1 millions d'unités.
- Miniatures : 40 millions d'unités.
- Pocket Monster (GB, trilogie) : plus de 8 millions d'unités fin 97.

DATES DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TC PLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

The Legend of Zelda Ocarina of Time

Une fois passé le choc du report de la date de sortie, on a assisté à une sorte d'effet inattendu. Les Japonais se sont trouvé une passion pour le jeu. Comprend qui peut...

Devançant les titres de Square dans le classement des jeux les plus attendus, Zelda est passé en cinquième position. Les Japonais sont désormais très impatients de découvrir ce titre. Peut-être que l'interminable campagne de promotion ou la longueur (tout aussi interminable) de son développement a rassuré le public... D'après nos informations, la version cartouche serait bel et bien terminée, Miyamoto voulant tout simplement achever la version DD64, celle qui était prévue depuis le début. Autrement, quoi de neuf ce mois-ci ? Deux points importants sont apparus. Le jeu est très fouillé. Un niveau qui se déroule dans les entrailles d'un monstre vient d'être dévoilé ! Tel Pinocchio happé par la baleine, vous devrez explorer l'intérieur de la bête ! Gare aux méduses et autres monstres électriques. Miyamoto a écrit un scénario très poussé. Ce passage en est l'une des nombreuses illustrations. Ensuite, une foule de cinématiques feront avancer l'histoire. A cela, il faut aussi ajouter des scènes d'épouvante, style Bio Hazard 2, très en vogue en ce moment. Une chose est sûre (pour des raisons commerciales et stratégiques), le jeu sortira bien en 98. Peut-être pour le prochain Space World (Shoshinkai) ? En effet, c'est le moment idéal pour faire une démonstration de force.

On reste stupéfait par la qualité du mapping ! Seul Turok 2 en fait autant !

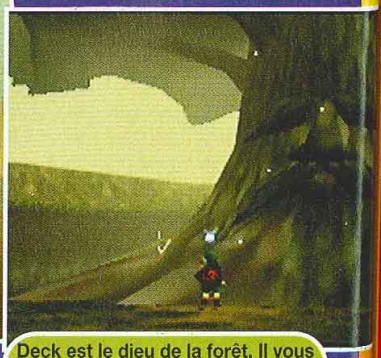
Ces monstres envoient des décharges électriques redoutables !

NINTENDO 64

Nintendo/Novembre

Cette splendide tête de mort n'en est pas moins redoutable.

Des scènes cinématiques viennent ponctuer les moments importants du jeu.



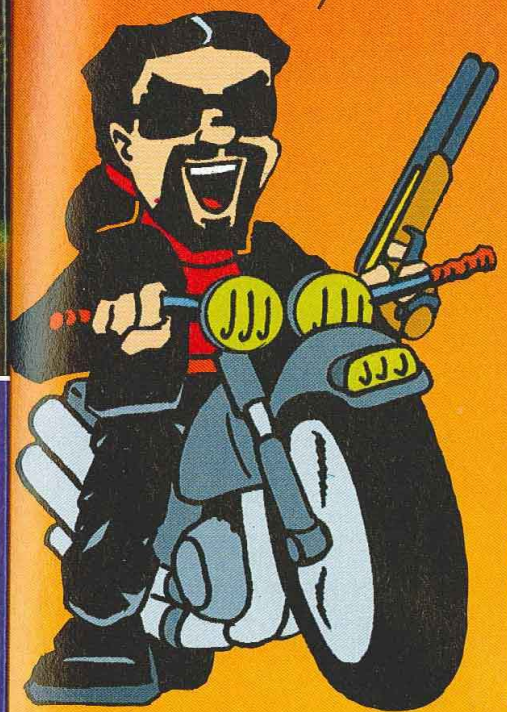
Deck est le dieu de la forêt. Il vous apportera son précieux soutien.

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles +



1 AN (11 nos) + la manette Superpad* 319 F seulement

2 ANS (22 nos) + la manette Superpad* + la Memorycard* 599 F seulement

* Pour Nintendo 64 : **la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire. **La Memorycard** : capacité de sauvegarde en mémoire de 32 K. Ne perdez plus jamais vos acquis au cours d'un jeu. Convient spécialement pour une utilisation dans les jeux de sports ou d'aventures. Fonctionne avec tous les jeux Nintendo 64 disposant de l'option "Sauvegarde" (Save).

OFFRE 1 AN

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 77 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **319 F** au lieu de ~~542~~ F soit **223 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +
❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

OFFRE 2 ANS

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 77 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **2 ans** (22 numéros) au tarif de **599 F** au lieu de ~~1004~~ F soit **405 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad et la Memorycard (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +
❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F, la manette Superpad au prix de 179 F et la Memorycard au prix de 99 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

F-Zero X

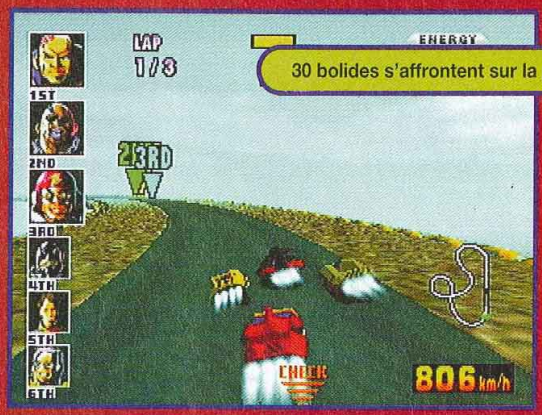
Prévu pour juin, le jeu va être repoussé jusqu'au mois d'août prochain. Mais pourquoi Nintendo est-il si méchant ?

Si on comprend le retard de Zelda, les raisons sont moins claires en ce qui concerne ce nouveau F-Zero. La version montrée au dernier Shoshinkai était impressionnante, et on avait le sentiment que le jeu était terminé. Pour une fois ce n'est pas le perfectionnisme de Miyamoto qui est en cause, puisque le Maître ne fait que superviser le projet. Cet ancêtre de WipEout fut l'un des tout premiers titres de la Super Famicom. Sur N64, il renaît complètement avec une animation en 60 images/seconde tout en 3D mappée et des circuits qui exploitent totalement le concept 3D : tube, cône, cylindre... Sans oublier les loopings et autres rampes. Les bolides vont très très vite et on pourra se mesurer à quatre sur le même écran. Le jeu contient des données pour exploiter sa suite sur le DD64.

NINTENDO 64

● Nintendo/Août ?

En mode 4 joueurs, le jeu perd en finesse graphique, pas en vitesse.



30 bolides s'affrontent sur la piste.

En raison des méandres 3D, les décors sont timides.

On revoit l'explosion d'un concurrent au Replay.

Toute la surface du cylindre est utilisable pour dépasser ses adversaires.

Il faudra sauter entre les deux morceaux de la piste.

En mode 2 joueurs, F-Zero X ne perd en rien de sa vitesse.

La piste se transforme en cylindre, et on peut en faire le tour.

la piste.

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres sur PlayStation, plus de 150 titres* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.*

NOUVEAU ! Jeux pour Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

ANTONY
27, avenue de la Division-Leclerc
92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26

EVRY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
Centre Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

LYON
Centre Ccial La Part-Dieu
R. de C. Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour
77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

MONTESSON NOUVEAU
Centre Commercial Hyper-Montesson
À côté de Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 30 86 15 72

NICE-LA TRINITÉ NOUVEAU
Centre Ccial Auchan La Trinité
06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au* **même prix**, *que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

Exemples de Prix des Jeux Recyclés** PlayStation

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Air Combat	99 F	Raging Skies	129 F	Resident Evil	149 F	Spider	169 F	Nightmare Creat.	229 F
Adidas Power Soc.	99 F	Com. & Conquer	139 F	Soul Blade	149 F	Syndicate Wars	169 F	Ace Combat 2	249 F
Alien Trilogy	99 F	Dest. Derby 2	139 F	Suikoden	149 F	Warkraft 2	169 F	Colony Wars	249 F
Doom	99 F	Die Hard Trilogy	139 F	Tekken 2	149 F	Wipe Out 2097	169 F	Crash Band. 2	249 F
Fade to Black	99 F	ISS Pro	139 F	Tomb Raider	149 F	Worms	169 F	Croc	249 F
Fifa 97	99 F	MicroMachine V3	139 F	Vandal Hearts	149 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	Duke Nukem	249 F
Legacy of Kain	99 F	Soviet Strike	139 F	2Xtreme	169 F	Fighting Force	199 F	Dysnasty Warr.	249 F
Rayman	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Cool Boarders	169 F	Oddworld	199 F	Final Fantazy 7	249 F
Road Rash	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	Formula One 97	249 F
Tekken	99 F	ESPN Extr. Sport	149 F	Lost Viking 2	169 F	Sim City 2000	199 F	Boucliers de Quet.	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Jet Rider	149 F	Nuclear Strike	169 F	G-Police	219 F	OverBoard	249 F
Time Commando	99 F	Jurassic Park 2	149 F	Overblood	169 F	Tenka	219 F	Power Soccer 2	249 F
Crash Bandicoot	129 F	Need for Speed 2	149 F	Rebel Assault 2	169 F	V-Rally	219 F	Tomb Raider 2	249 F
Porsche Chall.	129 F	Pandemonium	149 F	Sampras Tennis	169 F	Rapid Racer	229 F	Versailles	249 F

Exemples de Prix des Jeux Recyclés** Saturn

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Panzer Dragoon	79 F	Dark Saviour	99 F	Tomb Raider	99 F	Die Hard Trilogy	169 F	Touring Car	219 F
Sega Rally	79 F	Daytona	99 F	WW Soccer 97	99 F	Resident Evil	199 F	Warcraft 2	219 F
Virtua Fighter 2	79 F	FIFA 97	99 F	Com. & Conquer	129 F	Sonic Jam	199 F	WW Soccer 98	249 F
Virtua Fig. Remix	79 F	Panzer Drag. Zwei	99 F	Doom	129 F	Dragon Force	219 F	Duke Nukem 3D	249 F
Blazing Dragon	99 F	Rayman	99 F	Bug Too	169 F	Jurassic Park 2	219 F	Sonic R	249 F

** Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/04/98. * Nombre de titres disponibles au magasin des Innocents en date du 08/04/98.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE

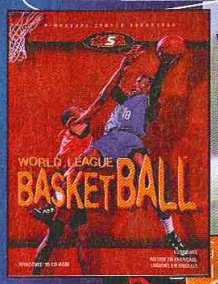
LES PAGERS
L'autre manière de rester joignable à tout moment.

ESPACE TÉLÉPHONIE

Un cadeau surprise pour l'achat d'un tatoo Coupe du Monde

Gagne des bons d'achat
en parrainant un membre de ta famille ou un ami pour l'achat d'un abonnement sur les réseaux Itinéris, SFR ou Bouygues Telecom.
(voir conditions en magasin Difintel)

Achète ! Vends ! Echange !
et viens **tester** les toutes dernières **NOUVEAUTÉS**
dans notre Espace Club.



World League Basket Ball

Forsaken

NBA Pro 98

Resident Evil 2

Spice World

Game Boy Pocket + 1 jeu de foot inclus

Participe au GRAND JEU CONCOURS* Difintel-Micro

* Jeu gratuit sans obligation d'achat

COMMENT JOUER :
Viens retirer ton bulletin de participation dans ta boutique Difintel-Micro. Une fois complété, remets-le à un vendeur Difintel pour participer au tirage au sort qui aura lieu le 30 juillet 98. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat, les gagnants seront avertis par courrier et leur cadeau leur sera remis dans la boutique Difintel-Micro.
Règlement complet sur simple demande écrite dans ta boutique Difintel.

Des milliers de cadeaux à gagner !!!
- Sacs Adidas
- Ballons officiels de la Coupe du Monde
- Tee-shirts...

1er prix :
Un téléviseur 16/9 écran LA
Pour regarder les matchs et jo ton sport favori

World League Soccer 98

Retrouve ton magasin Difintel-Micro près de chez toi...

... et demande ta nouvelle carte de fidélité !

Gran Turismo

Road Rash

Super cross 98

01	Belley	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34	30	Ales	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66	51	Chalons en Champ	51000	47, rue de la Marne	03 26 68 49 49	71	Montceau-Les-Mines	71300
01	Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 23 13 54	33	Arcachon	33120	37, av. Lamartine	05 56 83 58 23	51	Mourmelon-Le-Grand	51400	18, rue du Gal. Gouraud	03 26 68 49 49	71	Le Creusot	71200
01	Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43	33	Bordeaux	3300	25, rue Judaïque	05 56 79 05 52	54	Nancy	54000	47, rue du Pont Mouja	03 83 30 45 67	73	Chambery	73000
05	Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74	33	Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85	55	Verdun	55100	5, av. Garibaldi	03 29 86 78 08	74	Annecy	74000
06	Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33	34	Agde	34300	C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71	56	Vannes	56000	25, rue Joseph Lebrix	02 97 47 40 78	73	Aix les Bains	73100
07	Annonay	07100	26, rue Franki Kramer	04 75 32 42 53	35	Fougères	35300	16, rue du Tribunal	02 99 94 21 00	57	Forbach	57600	1, place Aristide Briand	03 87 88 67 16	75	Paris 17ème	75017
11	Carcassonne	11000	14, rue de Verdun	05 53 49 02 99	38	Grenoble	38100	119, Grand Place	04 76 09 26 68	57	Metz	57000	58, en Fournirue	03 87 74 65 70	76	Rouen	76100
13	Istres	13800	3, Gal. de l'Olivier BD Leon Poutaux	04 42 55 31 95	38	Bourgoin	38300	5, rue Grenette	04 74 43 29 53	57	Thionville	57100	47 bis, rue de l'ancien Hôpital	03 82 53 80 81	77	Chelles	77500
14	Caen	14000	151, rue Saint Pierres	02 31 85 59 00	38	Grenoble	38100	11bis, cour Beniat	04 76 43 27 93	60	Beauvais	60000	57, rue Gambetta	03 44 48 53 60	77	Fontainebleau	77300
14	Honfleur	14600	Place Alphonse Hallais	02 31 89 75 00	39	Dole	39100	10, rue de la Sous-Préfecture	03 84 72 68 67	61	Alençon	61000	15, rue aux Scieurs	02 33 26 11 00	77	Meaux	77100
19	Brives	19100	68, bd. Kœnig	05 55 24 47 87	39	Lons Le Saunier	39000	33, rue Saint Desire	03 84 24 41 59	64	Biarritz	64200	60, av. Edouart VII	05 59 24 39 07	77	Pontault Combault	77340
22	Loudeac	22600	4, rue de Chèze	02 96 66 02 05	40	Dax	40100	CC DAX 2000, gal. marchande Mammouth	05 58 56 29 03	62	Calais	62100	159, bd. Lafayette	03 21 19 07 00	78	Elancourt	78990
24	Perigueux	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54	42	St Etienne	42000	45, rue Charles de Gaulle	04 77 49 00 69	65	Lourdes	65100	5, rue de la Grotte	05 62 42 30 68	78	Maisons Laffitte	78600
26	Valence	26000	29, bd d'Alsace	04 75 78 09 68	44	Nantes (Orvault)	44700	248, route de Vannes	02 40 59 53 00	66	Perpignan	66000	17, rue Mailly	04 68 35 54 98	78	Montigny le Bretonneux	78180
27	Le Neubourg	27110	29, av. du Général de Gaulle	02 32 07 00 35	45	Orléans	45000	2 ter, Rue Royale	02 38 62 76 76	67	Haguenau	67500	5, rue des Dominicains	03 88 63 88 36	78	Poissy	78340
28	Chartres	28000	24, rue Noël Ballay	02 37 36 44 22	47	Agen	47000	134, bd. de la République	05 53 77 38 39	69	Lyon (8ème)	69008	14, rue Antoine Lumière	04 72 78 60 84	81	Albi	81000
28	Chateaudun	28200	27, rue République	02 37 44 92 00	49	Angers	49100	57, rue Baudrière	02 41 25 34 27	71	Macon	71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 09 52			

epiridesign

+ DE 110 MAGASINS

Micro TÉLÉ PHONIE

CLUB Dif'

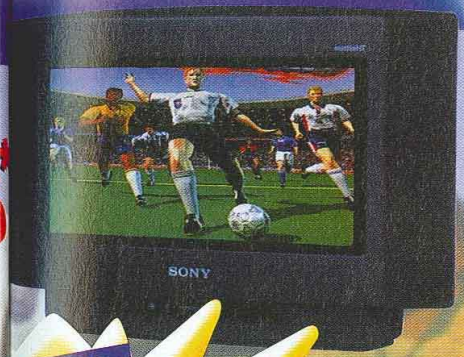
PROCHAINEMENT

ouverture de 20 nouveaux magasins Difintel-Micro

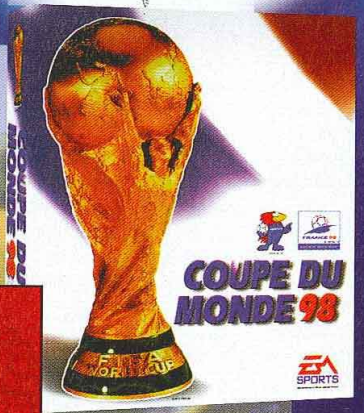
Bayeux • Chalons-sur-Saone • Locmine • Pontarlier • Saintes • Brives • Montbeliard • Carcassonne • Lorient • Mourmelon • Cachan • Bourg-La-Reine • Auch • Poitiers • Tours • Castres • GENÈVE : 1 ouverture • ESPAGNE : 3 ouvertures

Liste des magasins 3615 Difintel

Web http://www.difintel-micro.com

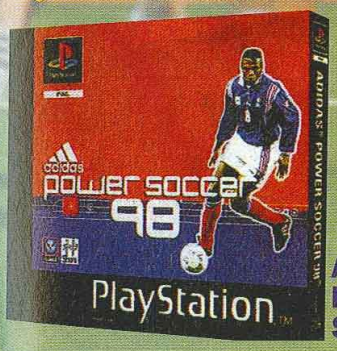


1er prix :
Un téléviseur SONY
16/9ème ÉCRAN LARGE
Pour regarder les matchs et jouer à ton sport favori !



Coupe du Monde 98

Pro:Foot



Adidas Power Soccer 98

© Modèle déposé

Difintel-Micro présente en exclusivité les rendez-vous du CLUB Dif'

...des journées "découverte" : présentation en avant-première des toutes dernières Nouveautés-Jeux. Des tests, des démos, avec des milliers de cadeaux à gagner et plein de bonnes surprises !

JOURNÉE :
International Rally Championship
Mercredi 17 Juin 98*

Ubi Soft ENTERTAINMENT

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin DifintelMicro.

➥ AU PROGRAMME :
Viens tester tes performances de "pilote" chez Dif' !
à gagner : porte-clefs, casquettes, et des abonnements à Sport-Auto.

JOURNÉE :
Heart of Darkness
Mercredi 24 Juin 98*

Sortie officielle le 26 juin 98

INFOGRAMES

*Dans certains magasins du réseau. Renseigne-toi auprès de ton magasin DifintelMicro.

➥ AU PROGRAMME :
Viens découvrir "Heart of Darkness" en avant-première chez Dif' !
à gagner : tee-shirts, casquettes, porte-clefs... et bien d'autres surprises !

Découpe ce mémo et conserve-le précieusement...

71	Montceau-Les-Mines	71300	29, rue de la République	03 85 57 29 49	81	Castres	81100	C.C/Géant Casino, rte de Mazamet	05 63 49 02 99	93	Villemomble	93250	20, av. D'Outre Bon	01 48 55 21 69
71	Le Creusot	71200	189, rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02	83	Draguignan	83300	9, rue Labat	04 94 68 92 55	94	Champigny	94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 10 16
73	Chambery	73000	5, rue Trésorerie	04 79 62 27 22	83	St Raphael	83700	96, rue Charles Gounod	04 94 82 29 00	94	Charenton/Bercy 2	94220	CC Bercy 2, Place de l'Europe	01 43 78 69 30
74	Annecy	74000	Gal. de l'Emeraude - 46, rue Sommelier	04 50 52 86 02	83	Toulon	83000	24, rue Pierre Semmard	04 94 91 17 91	94	Maison Alfort	94700	5, av. de la République	01 48 93 35 14
73	Aix les Bains	73100	Grand Passage - 8, rue du Casino	04 79 34 08 01	84	Orange	84100	8, rue Notre-Dame	04 90 28 12 00	94	Nogent sur Marne	94130	34, rue des Héros Nogentais	01 48 75 76 32
75	Paris 17ème	75017	142, bd Berthier	01 47 64 15 96	84	Valréas	84600	64, cours J-Jaurès	04 90 28 12 00	94	St Maur	94100	5, rue du rond point de Créteil	01 48 86 55 32
76	Rouen	76100	129, rue Saint Sever	02 35 73 68 50	87	Limoges	87000	6, rue Lansecot	05 55 33 74 43	94	Villejuif	94800	1, rue Georges Lebigot	01 46 78 43 76
77	Chelles	77500	11, rue du Maréchal Foch	01 64 21 55 44	89	Auxerre	89000	54, rue de Paris	03 86 72 95 60	95	Argenteuil	95100	23, rue Antonin Georges Belin	01 30 76 17 17
77	Fontainebleau	77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14	91	St Germain les Corbeil	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00	95	Pontoise	95300	17, rue de l'Hôtel de Ville	01 30 75 17 61
77	Meaux	77100	3, rue Darnetal	01 64 34 29 08	91	Viry Chatillon	91170	16, place des martyres de Chateaubriand	01 69 21 24 64	95	St Gratien	95210	10, place François Truffaut	01 34 17 11 33
77	Pontault Combault	77340	Av. Charles Rouxel	01 60 29 53 76	92	Asnieres	92600	48, Grande Rue Charles De Gaulle	01 47 93 67 38	95	Sarcelles	95200	CC rue des Flanades niveau -1 le Marché	01 39 92 47 16
78	Elancourt	78990	C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce	01 30 13 87 30	92	Neuilly sur seine	92200	9, rue de Longchamps	01 47 45 17 97	98	Nouméa	98800	139, RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34
78	Maisons Laffitte	78600	2 Gal. du Vieux Maison	01 39 62 48 34	92	Levallois Perret	92300		01 47 48 05 93	SUISSE : Rue Gourgas 4,				022 800 17 27
78	Montigny le Bretenneux	78180	14 bis, place Paul Claudel	01 39 44 06 76	93	Bagnolet	93170	CC Bel'Est 28, av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 01	Rue du Rhone 46, (La Tête dans les Nuages)				022 310 63 64
78	Poissy	78340	79, rue du 11 Novembre	01 30 06 06 88	93	Livry Gargan	93190	6, rue de l'Eglise	01 43 30 24 25					
81	Albi	81000	25, rue St Cécile	05 63 49 02 99	93	Tremblay-en-France	93290	35, av. Pasteur	01 49 63 19 93					

Cartoonist 98

Pour la sixième année consécutive, le salon Cartoonist s'est tenu à Toulon, du 24 au 26 avril. Projection de dessins animés et séance de dédicaces étaient au rendez-vous, avec comme invitée Akemi Takada.

Le salon Cartoonist est l'un des deux grands rendez-vous du monde du manga en France, avec BD Expo. Cette année, les fans ont pu assister à quelques projections d'animés japonais. Plusieurs boutiques étaient présentes... Une fois de plus, nous avons été surpris par le "marché noir" officiel qu'encouragent certaines boutiques sur les produits rares. Disons-le tout net, certains escrocs proposent des art books ou figurines "Saint Seiya" quatre ou cinq fois leur prix habituel en import.

Heureusement, il ne s'agit que d'une minorité. Sinon, il y avait quelques stands de fanzines fort sympathiques. Par contre, on regrette qu'il n'y ait eu aucun éditeur présent, à part HK Vidéo et Tonkam. Les absents ayant toujours tort, on déplorera par la même occasion qu'il n'y ait pas eu de salon du jeu vidéo en France cette année, par manque de mobilisation générale. Messieurs les éditeurs, il n'y a pas beaucoup d'occasions de rencontrer votre public et de lui présenter vos nouveaux produits... alors faites un effort ! Nous ne manquerons pas de dénoncer les tire-au-flanc !

Cartoonist est toujours un salon très intéressant, avec plusieurs expositions de dessins, de maquettes et guarage kits. Il y a eu aussi un gigantesque concours de cosplay, on pouvait donc voir déambuler un grand nombre de fans déguisés en héros de mangas ou de jeux vidéo. Le clou du salon étaient bien sûr la venue d'Akemi Takada, qui à dédicacé des centaines de dessins... Pour ceux qui ne connaîtraient pas cette illustre personnage du manga, et sans rentrer dans une biographie complète (qui occuperait trop de place), disons seulement qu'on lui doit le character design de "Kimagure Orange Road" (Max et Compagnie) et de "Lamu".

Les stands étaient bi

Le premier prix du concours de cosplay, un génial Ryoki géant !

Un charma
Kusanagi ("Gh

COSPL

Eh oui, le cosp
commence à t
parlé des Bitor
Cette fois-ci, il
plus réussi. Le
"Tenchi Myo",
laisser pousse

Ywl, le rédac-chef d'"Animeland", toujours aussi sérieux.

es stands étaient bien fournis.

Un charmant cosplay de Kusanagi ("Ghost in the Shell").

Ouh... la petite allumeuse...

AKEMI TAKADA NOUS PARLE

Panda : Aimez-vous les jeux vidéo ?
Akemi Takada : Oui... Je n'ai pas beaucoup de temps, mais j'ai beaucoup joué à Winning Post. **(C'est un jeu de course de chevaux !).**
P : Avez vous déjà travaillé sur un jeu ?
AT : Oui j'ai réalisé le Character Design de Tarot (PS), et je travaille en ce moment même sur deux jeux en projet sur Playstation. C'est un travail très intéressant, mais qui demande énormement de travail.
P : Les intros de jeux vidéo, souvent en images de synthèse, atteignent désormais une qualité très impressionnante, souvent meilleure que la plupart des OAV et des films d'animation. Comment l'expliquez-vous ?
AT : Tout d'abord, ces introductions sont faites pour être vues et revues plusieurs fois, il faut donc qu'elles soient de très grande qualité. Les grandes compagnies investissent des sommes énormes pour ces scènes cinématiques. Les images de synthèse coûtent très cher, ce qui explique que l'on en voit assez peu dans les OAV. Le problème, c'est que l'on voit pas mal d'animateurs déserter le monde de l'animé pour partir du côté des jeux vidéo, là où il y a le plus d'argent. Ce qui pourrait à terme faire baisser la qualité des animés.
P : Cela fait environ deux ans qu'on peut voir au Japon une certaine tendance à sortir la suite ou même de nouvelles versions de vieilles séries. Pourquoi ?
AT : Il y a deux principales raisons à cela. La première, c'est que les animateurs, les character designer et une partie des fans ont grandi en regardant ces séries. Il est donc normal qu'elles les aient influencés et qu'ils veuillent les reprendre. D'un autre côté, les producteurs limitent énormément les risques, car ils savent qu'ils sont sûrs de les vendre.
P : Comment expliquez-vous que les mangas marchent si bien en France ?
A.T : J'en suis à la fois très surprise et très contente.
Notez qu'Akemi a éclaté de rire quand je lui ai demandé un Super Deformed de Madoka. J'étais le seul.

La belle Madoka en SD!

Les principaux personnages de "Max et compagnie".

Madoka se repose de ses émotions.

COSPLAY

Eh oui, le cosplay, phénomène typiquement japonais, commence à toucher la France. Le Panda vous avait déjà parlé des Bitomans qui filment leurs joyeuses parodies. Cette fois-ci, il y avait un concours pour élire le cosplay le plus réussi. Le gagnant, déguisé en Ryoki, de la série "Tenchi Myo", avait poussé le professionalisme jusqu'à se laisser pousser les oreilles !

Gunnm

Voici enfin le neuvième volume de "Gunnm", mais hélas ! c'est déjà la fin de cette série mythique. Si vous ne deviez emmener sur votre île déserte qu'une dizaine de mangas, "Gunnm", assurément, en ferait partie.

Éditeur : GLÉNAT

Mangaka : Y. KISHIRO

Version : FRANÇAISE

Eh oui, c'est le dernier volume et, bien entendu, je ne vais pas vous dévoiler la fin... Par contre, ce que je peux vous dire, c'est que la série est terminée, et que nombre de questions trouvent dans cet épisode leurs réponses. Les secrets de Zalem seront enfin percés ! Un programme alléchant, non ? Pour ceux qui ne connaissent pas ce manga, "Gunnm" est vraiment hors du commun, et, croyez-en votre vieil ami Panda, en neuf volumes, il s'en passe des choses. Tout commence quand le professeur Ido récupère une partie du squelette d'une Gally en très mauvais état. Il l'élève comme sa propre fille, mais le monde dans lequel ils vivent, la décharge, n'est pas franchement une utopie... "Gunnm" est un manga passionnant qui bénéficie d'un graphisme magnifique. Le dessin est très dynamique, et très expressif. De ce côté-là, on peut vraiment tirer un coup de chapeau à Yukito Kishiro pour ses personnages très attachants et complexes si l'on y regarde à deux fois. En effet, Gally souffre toujours d'une légère tendance à perdre son contrôle et à devenir berserk, de même Dety Nova n'est pas aussi fou qu'il y paraît. Arrêtons là les compliments, et sachez que "Gunnm" a fait l'unanimité au sein de la rédaction ! Ce qui est assez exceptionnel pour être signalé !

Et voilà la petite Gally toute rafistolée.

Gally pète souvent les plombs.

Mais où est son cerveau ?

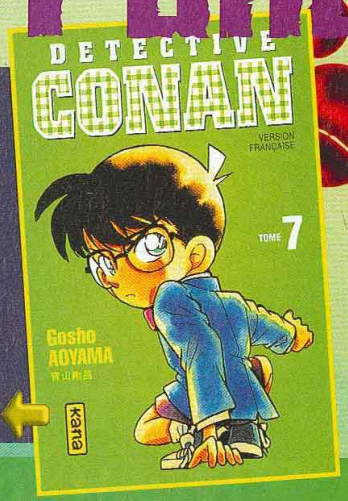
Ne vous fiez pas aux apparences.

Les Pandachtrucs

CONAN

Nous en sommes déjà au septième manga de "Conan". Comment pouvez-vous ne pas avoir déjà craqué ? C'est toujours aussi passionnant avec des enquêtes très bien ficelées. Bref un must dans un genre où l'on n'attendait pas les mangas !

Jetez-vous dessus !



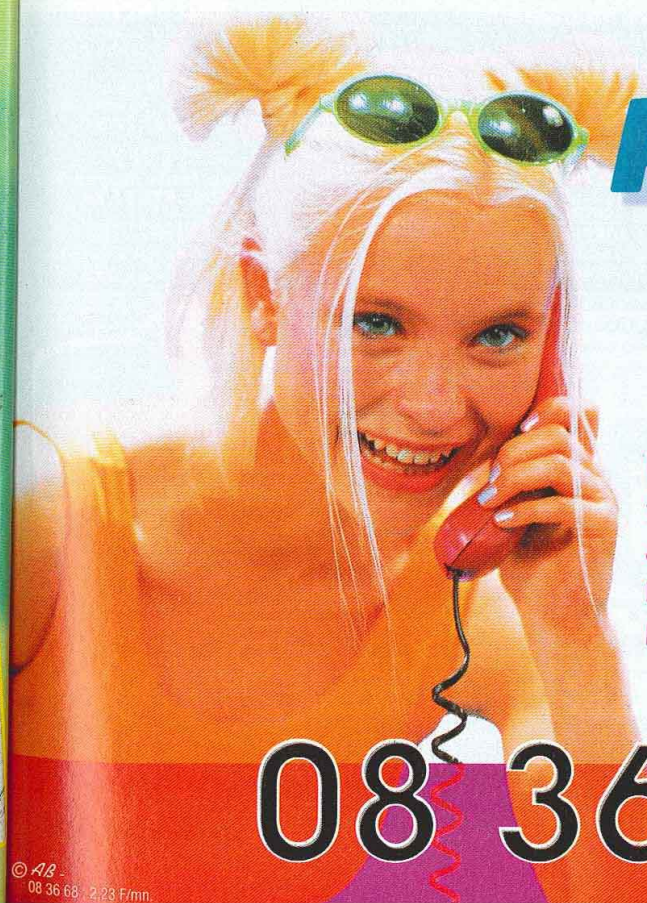
KAZE

Pour tous ceux qui se demandaient ce que devenait Kaze Animation, voici quelques nouvelles du front, car il est encore vivant. C'est toujours important de le préciser car les éditeurs de vidéos disparaissent et apparaissent assez rapidement. Après une restructuration qui aura duré la bagatelle de cinq mois, le voilà qui revient avec le volume IX de "Robotech". Souhaitons qu'il se remette vite de cette longue hibernation !

Totoro est une sorte de gros chat super mignon.

CANAL PLUS

Non, je ne vais pas vous parler du film du samedi soir... Après notamment "Ghost in the Shell", c'est au tour de "Totoro", qui plus est inédit en vidéo, de débarquer sur le petit écran. En plus, un portrait de H. Miyazaki est diffusé juste après. La première diffusion est le 30 mai, alors ne ratez surtout pas ce chef-d'œuvre de l'animation japonaise.



Phone C@fé

PHONE CAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

08 36 68 38 88

© AB - 08 36 68 : 2,23 F/mn.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

VALUE PACK (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION
+ 2 PADS + 1 MEMORY CARD
1090 FRS

DOCK GAMES S'ENGAGE

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 3000 jeux d'occasion.
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions — La Carte DOCKID

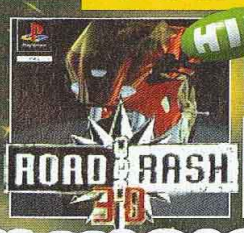
DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

Cette simulation de rallye devrait faire de l'ombre à l'inégalé V-Rally...

1 casquette OFFERTE***
au 1000 premiers acheteurs...

***offre valable dans tous les magasins participant à l'opération

A bord de véhicules armés jusqu'aux dents, combattez un gang qui sème la terreur.



Enfourchez des cylindrés d'exception avec Road Rash 3D.

9 NOUVEAUX MAGASINS
8 NOUVEAUX CENTERS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

PARIS 13è CENTER
7, rue Ferdinand Vidal (voir minitel)

CAMBRAI CENTER
1, rue de la Citadelle
03.27.78.77.42

BEZIERS
Pl. Pépézuc - 1, rue du Chapeau rouge
04.67.28.03.91

ABBEVILLE
53, rue Maréchal Foch
03.21.30.20.95

CHATELLERAULT
11, avenue Kennedy
05.49.21.80.76

AMIENS CENTER
- NOUVELLE ADRESSE -
34, rue des Jacobins
03.22.92.28.85

BOULOGNE/MER CENTER
- NOUVELLE ADRESSE -
71, rue Victor Hugo
03.21.30.20.95

ANGLET CENTER
- NOUVELLE ADRESSE -
C. com. BAB 3000 (face à Leclerc)
05.59.03.72.03

MARTIGNY
Avenue de la Gare 97
027.723.36.37

ANGERS CENTER
- NOUVELLE ADRESSE -
29, rue Lenepveu
02.41.87.59.14

MONTELIMAR
116, rue Pierre Julien
04.75.01.75.82

LORIENT CENTER
9, rue du Blavet
02.98.64.29.15

MONT DE MARSAN CENTER
- NOUVELLE ADRESSE -
41, Place Pancaut
05.58.06.39.51

SALLANCHES
14, rue du Commerce
04.50.58.49.11

MORGES
Rue des Fosses 4
021.801.77.88

VEVEY
Rue Louis Meyer 9
021.923.81.23

FRIBOURG
Rue Georges Jordil
026.322.82.52

LES CORNERS

PAT'VIDÉO NOUVEAU
7, avenue Jules Ravat
38500 VOIRON
Tél. 04.76.65.96.27

CLIP CLAP
5 place du Pilori
53000 Château-Gontier
Tél. 02.43.70.37.45

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.21.30.20.95
AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS *CENTER*	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS *CENTER*	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET *CENTER*	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX *CENTER*	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER *CENTER*	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
BREST *CENTER*	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL *CENTER*	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE *CENTER*	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LORIENT *CENTER*	Tél : 02.98.64.29.15
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN *CENTER*	Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX	Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PARIS *CENTER*	(consulter le minitel)
PAU *CENTER*	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER *CENTER*	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES	Tél : 04.50.58.49.11
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
SETE	Tél : 04.67.74.81.46
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél : 03.27.47.30.60

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
MARTIGNY	Tél : 027.723.36.37
MORGES	Tél : 021.801.77.88
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
VEVEY	Tél : 021.923.81.23
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

FANE.COMPO 04.72.72.06.11

Graphisme des jou

Foncez au cœur
mandes d'une mot

Si vous
dans vo

Notre concept
Europe dans
modernes, mo

IN

* Selon le stock
Offre valable

K (offre limitée)
PLAYSTATION
MEMORY CARD
90 FRS

IT

Enfourchez des cylindrés d'exception avec Road Rash 3D.

SINS

ERS

TOM

ENT CENTER
e du Blavet
8.64.29.15

MARSAN CENTER
LLE ADRESSE -
ace Pancaut
8.06.39.51

LANCHES
du Commerce
0.58.49.11

ORGES
es Fosses 4
801.77.88

EVEY
uis Meyer 9
923.81.23

BOURG
orges Jordil
322.82.52

él : 05.65.68.94.58
él : 04.50.58.49.11
él : 04.90.56.61.21
él : 03.87.02.96.00
él : 04.67.74.81.46
él : 04.77.41.84.79
él : 02.40.22.60.15
él : 03.88.22.54.81
él : 05.62.44.92.92
él : 05.59.64.18.66
él : 03.82.53.51.11
él : 04.50.71.69.02
él : 03.25.73.11.28
él : 04.75.56.72.90
él : 03.27.47.30.60

él : 026.322.82.52
él : 022.940.03.40
él : 022.800.30.50
él : 022.700.83.83
él : 022.980.07.80
él : 021.329.04.14
él : 027.723.36.37
él : 021.801.77.88
él : 022.363.03.09
él : 027.323.83.55
él : 021.923.81.23
él : 024.426.58.00

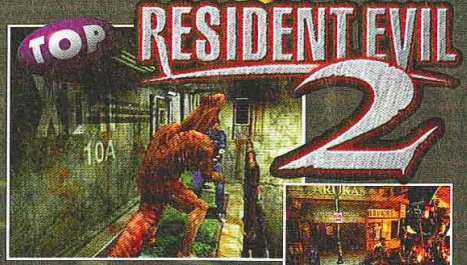
PARTENAIRES
INS EN SUISSE
9.212.08.80

él : 05.96.63.12.13
él : 05.90.93.20.69
él : 02.62.41.98.24

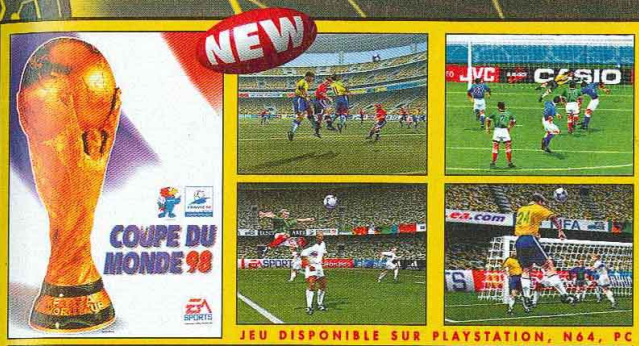
Un mode de jeu révolutionnaire, proche du jeu d'aventures... On y achète des voitures, on les prépare pour les courses et on les revend. Près de 300 voitures disponibles. De véritables sensations de pilotages grâce à la «DUAL SHOCK».

Nouvelle manette vibrante «DUAL SHOCK»
encore plus fort dans les sensations !
199 FRS

PlayStation



En route pour une nouvelle aventure dans une atmosphère digne de la trilogie de Georges A. Romero.



JEU DISPONIBLE SUR PLAYSTATION, N64, PC

Graphisme des joueurs en Bit Map, modélisation des 10 stades, changement de stratégie ou de tactique en cours de match... L'événement sportif le plus prestigieux du monde.

1 tee-shirt ou 1 casquette OFFERTE* au 4000 premiers acheteurs**

***offre valable dans tous les magasin participant à l'opération**

Sur 3615 AAAGAMES*, vous trouverez les solutions complètes sur vos jeux Playstation et Nintendo ainsi que des tonnes d'astuces de toutes sortes. *2,23Frs/mn

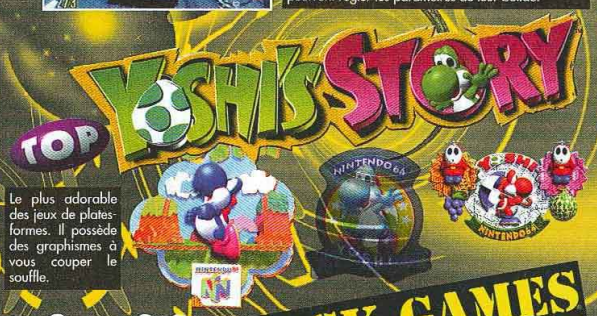
OUVERTURE DU SERVEUR 3615 AAAGAMES

Foncez au cœur d'un monde en 3D aux commandes d'une moto de l'espace.

Mettez vous dans la peau de 007, dans cette adaptation très réussie.

Trois modes de jeu, des tas de voitures différentes, seize circuits plus ou moins long... Les spécialistes pourront régler les paramètres de leur bolide.

CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999 FRS



Le plus adorable des jeux de plates-formes. Il possède des graphismes à vous couper le souffle.

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

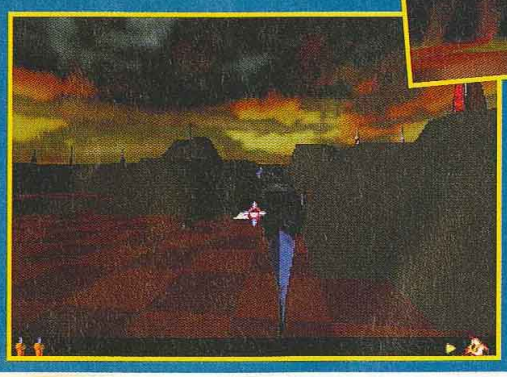
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

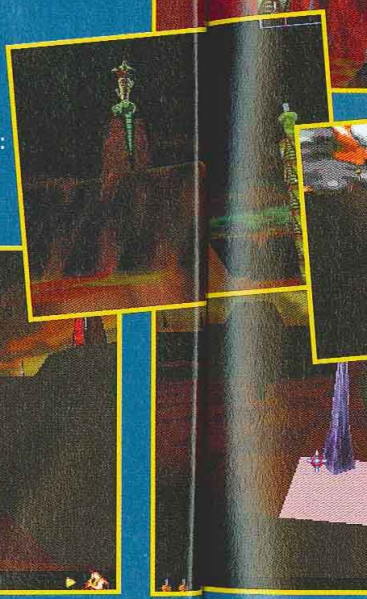
NEWS

Sentinel Returns

Créé à la fin des années 80 par Geoff Crammond, Sentinel est de retour. Développé par Psygnosis, Sentinel Returns reprend tous les ingrédients qui avaient fait le succès de ce jeu il y a quelques années. C'est bien connu, on ne change pas une équipe qui gagne.

Le principe du jeu est absolument identique à la version précédente, seuls les graphismes ont évolué. Le but est de parvenir à prendre la place d'une sentinelle postée sur l'endroit le plus haut du niveau dans lequel vous évoluez. Une fois arrivé à l'emplacement de la sentinelle, vous passez à l'un des 650 niveaux disponibles ! Il n'existe qu'un seul moyen de vous déplacer : créer un clone du personnage que vous incarnez, un robot, à un endroit du niveau et vous y télétransporter. Cette opération demande bien évidemment beaucoup d'énergie. En effet, chaque déplacement vous coûte des points de vie et la seule possibilité d'en récupérer est d'absorber des éléments du décor : arbres, blocs de pierre... La sentinelle veille sur son territoire et tourne continuellement sur elle-même. Difficile d'y échapper. Elle dispose d'un champ de vision de 30° environ. Si par malheur vous tombez dans sa ligne de mire, elle absorbe votre énergie jusqu'à votre mort. Une seule parade : vous transportez rapidement sur un autre point du niveau. Graphiquement, le jeu a beaucoup évolué par rapport à la première version, mais les décors restent cependant très sombres, à l'image de l'ambiance générale du jeu. Sentinel Returns est difficile à prendre en main et s'adresse essentiellement aux plus âgés d'entre vous. Mais c'est comme pour tous les jeux de réflexion : quand on commence à y goûter, on ne peut plus s'arrêter d'en manger. Gare aux crises de foie !





NEXT TIME, BIG TIME

■ **Spécial E3.** Cette année, l'E3 se déroulera du 28 au 30 mai à Atlanta. Pour ceux qui découvrent l'univers du jeu vidéo, apprenez que l'Electronic Entertainment Expo ou E3 (prononcez itri ou I kiube) n'est rien d'autre que le plus grand salon de jeux vidéo au monde, et on devrait y voir du beau monde ! Comme chaque année, Consoles+ vous réserve le compte-rendu le plus complet de la presse vidéoludique dans son numéro double de juillet-août. De quoi passer de bien belles vacances !

Bizness télé

LA PREMIÈRE CHAINE DE JEUX VIDÉO EUROPÉENNE

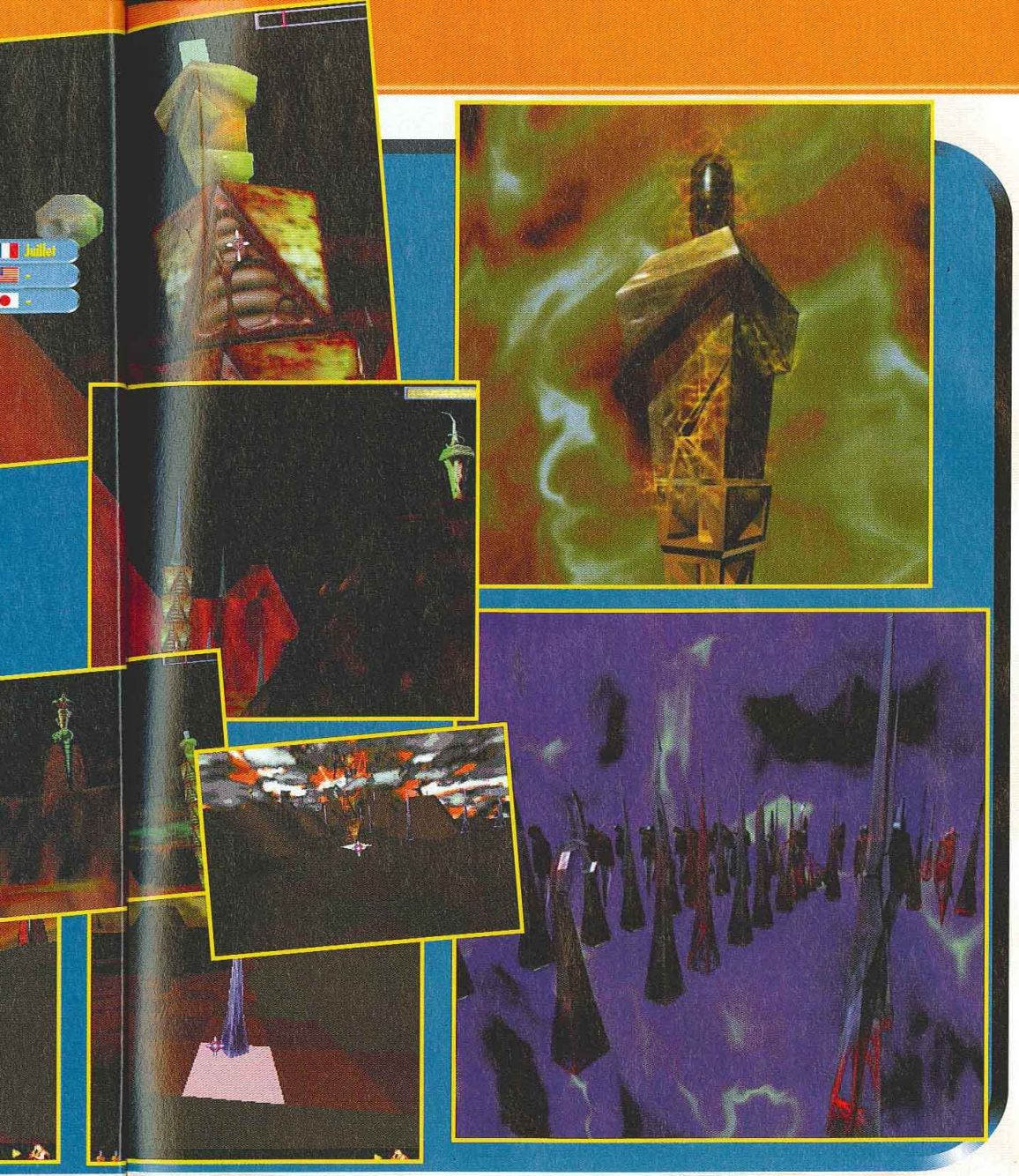
Si l'unité des nouveaux programmes de Canal+ connaît à l'heure actuele de sérieux déboires ("Cyberflash" s'arrête, et le budget de "Cyberculture" a fondu comme neige au soleil, selon notre confrère "Télémax"), Canal+ semble bien décidé à continuer sur sa lancée cyber. En partenariat avec Infogrames, Canal+ travaille sur un projet de chaîne européenne dédiée au jeu vidéo. Ce sont les équipes de C: (prononcez cédeuxpoints) qui se chargeront de la production des programmes diffusés sur cette chaîne.
Nous sommes curieux de voir avec quelle impartialité seront traités les titres édités par la marque au tatou... Cette chaîne, dont on ne connaît pas encore le nom, sera disponible dans le basique CanalSatellite et son lancement est prévu sur toute l'Europe à l'automne 98.
Stay Tuned, guyzzz !

Bienvenue sur la chaîne cyber

Cas

A

d'implanter
RPG... La nu
Le jeu se dé
aurez le cho
dont une ma
flingue ! Le j
entièrement
casser pas r



Castlevania 64

Après pas mal de déboires et une refonte totale du jeu, on en apprend un peu plus sur Castlevania 64. Konami serait en train d'implanter un système de jour et nuit, similaire à certains RPG... La nuit, les morts-vivants se réveilleraient... Le jeu se déroule au XIXe siècle, et vous aurez le choix entre quatre personnages, dont une magicienne, et Corler qui utilise un flingue ! Le jeu sera bien entendu entièrement en 3D et vous devrez encore casser pas mal de bougies...

TOKYO BIZZ

■ **Square boit-il la tasse ?** En tout cas, excepté FFVII, ce n'est pas la joie. Front Mission Second n'a pas convaincu les fans ; Front Mission Alternative a bu la tasse ; Bushido Blade 2 aligne poussivement les 60 000 exemplaires et Parasite Eve ne totalise "que" 700 000 exemplaires alors que l'éditeur en attendait plus d'un million dès le premier jour de sortie. Pour couronner ses malheurs, son jeu de combat 3D, le funeste Eirgheiz, vient de se ramasser en arcade avec une fréquentation quasi nulle. A tel point que certaines salles ont d'ailleurs commencé à le mettre en "free play".

■ **Vente Saturn.** Sonic peut être content. Sakura Taisen 2 et Dragon Force 2 ont totalisé chacun plus de 380 000 exemplaires vendus, et ce dès le premier jour de leur sortie. Et Sega s'attend à un score encore meilleur avec Robot Taisen 2.

■ **Prix des jeux PS à la baisse.** Sony Japon annonce pour très bientôt une baisse significative du prix de ses jeux pour faire face au quasi-arrêt des ventes de machines depuis un mois dans l'Archipel. Le nouveau prix devrait être fixé aux alentours de 150 à 200 francs. Cette annonce a évidemment été mal accueillie par les éditeurs-tiers qui voient du coup leurs profits en baisse...

■ **Des portables bien portantes.** Suite à l'annonce de Nintendo de la sortie en août d'une Game Boy couleur, c'est au tour de Sega US de faire allusion à son retour sur le front des portables couleur. Pour quels projets ? Là, on nage dans le flou le plus artistique... Bandai, quant à lui, a de nouveau confirmé son projet de portable "noir et blanc" (voir dernier numéro).

EN PRÉPARATION

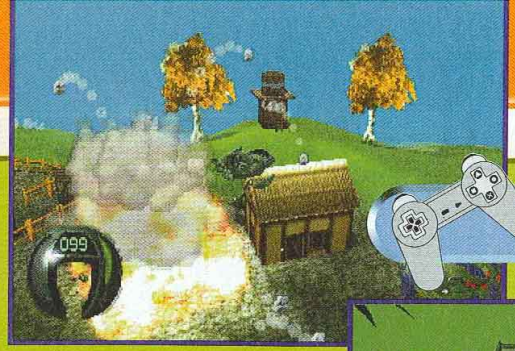
■ **MONO MICRO MAOUSSE COSTAUD.** La Playstation 2, tout comme la future console de Nintendo, serait basée sur un microprocesseur unique. Avantage de la bête : des coûts de production moins élevés. L'avenir semble d'ailleurs réservé à ce genre d'architecture. Des sources bien informés nous apprennent par ailleurs que le kit de développement de la Playstation serait au point et que certains développeurs en seraient déjà équipés. Quoi qu'il arrive, avec la position actuelle de solide leader de Sony sur le marché des jeux vidéo, rien ne presse pour sortir une nouvelle console...

■ **MORTEL ATTENTE.** Mortal Kombat 4 sur N64 avance à grand pas. Nous savons désormais que le jeu est tout en 3D temps réel (une première pour un épisode de Mortal Kombat sur console) et qu'il tourne à 60 images par seconde. Certains personnages devraient posséder des armes blanches. La question de la censure a été habilement détournée puisqu'il est possible d'activer ou non les Fatalités ou la vue du sang.

■ **XENA PLUS FORT QUE LARA ?** La série "Xena", actuellement diffusée tous les samedis après-midi sur TF1, va faire l'objet d'une adaptation sur console sous forme d'un jeu de baston/action/aventure en 3D. Xena, réplique de Lara Croft, est une princesse aux formes avantageuses qui manie aussi bien l'épée que les sports de combat. Le jeu devrait sortir pour Noël.

■ **LU SUR LE WEB.** LucasArts serait en train de développer Rogue Squadron, la suite de Shadows of the Empire. Si le jeu est actuellement prévu pour le PC, il y a fort à parier qu'il soit également adapté sur N64. Sortie prévue fin de l'année 98, sans autre précision.

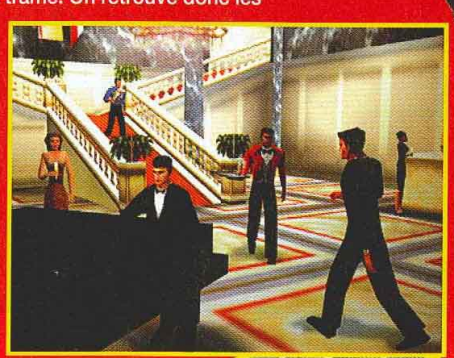
V2000



V2000 est la suite de Virus, un jeu qui a fait beaucoup parler de lui lors de sa sortie sur Atari ST à la fin des années 80. Créé par David Braben à qui l'on doit, entre autres, le fameux Elite, cette nouvelle version de Virus utilise désormais la puissance de la Playstation pour plonger le joueur dans plus de trente niveaux et six mondes différents. Afin de protéger l'espèce humaine, vous devez détruire, dans chaque niveau visité, toute trace de virus. Lequel se répand et envahit peu à peu le monde dans lequel vous évoluez. Pour cela, il vous suffit de détruire et d'annihiler toutes les bestioles que vous rencontrez sur votre chemin. Le jeu est entièrement en 3D mappée et les niveaux sont aussi vastes que variés : désert, forêt tropicale, parties sous-marines... De bien bons souvenirs en perspective ! Sortie prévue pour la fin de l'été.

Mission : impossible

On vous en parlait il y a quelques mois maintenant, Mission Impossible sur Nintendo 64 se fait de plus en plus désirer. Il faut dire que c'est certainement l'un des jeux, sur cette console, le plus attendu de cette année (si l'on fait abstraction de Zelda 64 bien évidemment). Basé sur le film du même nom, le jeu en suit la trame. On retrouve donc les principaux personnages mais également des lieux comme l'ambassade, le TGV et bien sûr la scène d'anthologie où le héros, suspendu à un câble d'acier, subtilise les données au siège de la CIA. D'autres niveaux se passent dans la neige et dans des bunkers remplis de Russes. Ça va cartonner ! Dans le jeu, vous incarnerez Ethan (c'est-à-dire Tom Cruise), et votre mission, si vous l'acceptez, est de passer les 20 niveaux du jeu et, bien sûr, de rester vivant. Son côté Doom-like cache de nombreuses phases de recherche d'objets indispensables pour la suite de l'aventure. La comparaison avec le superbe GoldenEye est évidente. Et dire qu'il va falloir attendre la rentrée prochaine pour en profiter. Ça, c'est vraiment une mission impossible !



DES NEWS DE DERNIÈRE MINUTE ? RETROUVE LES INDI CRÉTIONS

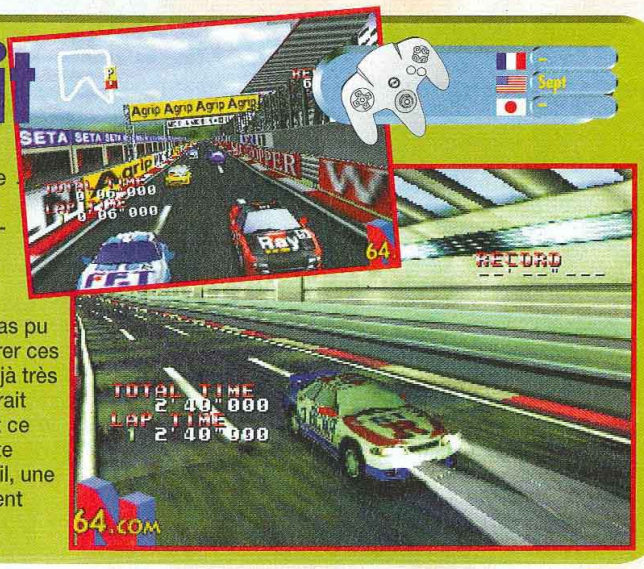
World Grand Prix

Comme son nom ne le cache pas, voici un nouveau jeu de Formule 1 sur Playstation. Il y a cinq modes différents : Grand Prix, Story, Time Trial, Exhibition, et un mode Versus où l'on peut s'affronter. Le mode Grand Prix propose pas moins de 17 pistes, 27 pilotes différents, et 11 équipes. Cela vous permettra de pouvoir disputer un championnat du monde complet. Le mode Story vous propose de vous retrouver dans une situation précise du championnat 1997, dans le genre c'est le dernier tour et vous devez éviter que Schumacher vous rentre dedans !
En mode Exhibition, vous aurez trois tours pour vous entraîner sur n'importe quelle piste, la cartouche sauvegardera même votre "ghost" avec le meilleur temps.

Rebel Moon

Rebel Moon est un clone de Doom, qui vous balance en plein conflit pour l'indépendance de la Lune ! Ce jeu offrira quelques petites trouvailles comme le combat en apesanteur. Il y aura 27 missions, et, un peu comme dans GoldenEye, ce ne sera pas toujours du bourrinage à la chaîne. Graphiquement, les textures sont plutôt belles et les effets de lumière sont gerés de manière dynamique et intelligente.

Rev Limit



Rev Limit est le jeu que tous les possesseurs de Nintendo 64 attendent, et nous aussi. Car il faut bien avouer que, pour l'instant, on reste un peu sur notre faim. C'est pourquoi nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous montrer ces nouvelles photos. Le jeu est déjà très avancé, et espérons-le, ne devrait pas trop tarder à sortir. Il a tout ce qu'il faut pour devenir une petite bombe : des graphismes au poil, une bonne animation... Bref, vivement septembre.

TRUCS EN VRAC

■ **Canette trouble.**
C'est certain, Tonic Trouble arrivera sur N64 au mois d'octobre. Rappelons que ce jeu a monopolisé une équipe de plus de 50 personnes chez Ubi Soft durant un an et demi. Ed, le héros, après avoir laissé tomber une canette sur Terre, a provoqué un cataclysme écologique. Le but du jeu : récupérer la canette et sauver l'humanité. Dix mondes à visiter, trente ennemis différents, un univers en 3D, ce jeu de plates-formes n'est pas sans rappeler Mario 64...

■ **Remise en forme.**
Non, ce n'est pas la dernière cassette aérobic du Panda... Il semblerait plutôt qu'Activision soit en train de développer une version tout en 3D de Prince of Persia sur N64. L'un des tout premiers jeux de plates-formes sur console et PC, dont le dernier test remonte au numéro 59 de Consoles+ (novembre 1996), n'a donc pas fini de faire parler de lui.

■ **La vérité si je mens !**
Le film adapté des "X-Files" est attendu en France pour le mois d'octobre, alors qu'il est déjà sorti aux Etats-Unis. Le distributeur en France s'explique sur cette sortie tardive : le film fait référence à des épisodes de la cinquième saison, dont la diffusion en France ne commence qu'au mois de septembre. Tout s'explique 8

■ **The kid got game.**
Kobe Bryant, la star montante des Lakers, vient de donner son nom à une simulation de basket sur N64. Kobe Bryant in NBA Courtside est réalisé en Motion Capture et utilise aussi un mode graphique spécial à la Nintendo 64 : 512 x 240 pixels. Finesse et souplesse des animations, que demander de plus ? Sept vues différentes, mode Replay, zoom paramétrable... voilà qui devrait satisfaire beaucoup de joueurs !

LES INDRÉTIONS DE LA RÉDACTION SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

BIZNESS

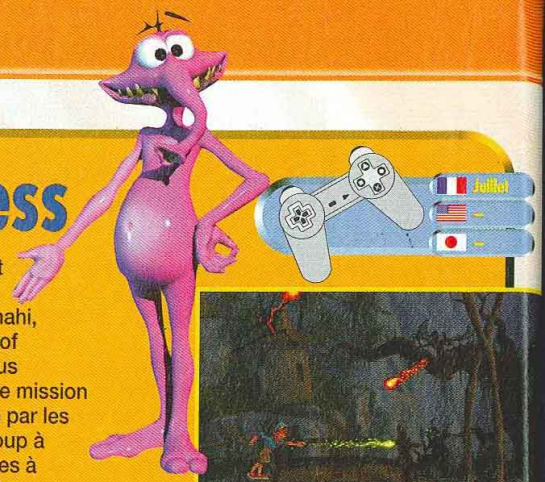
■ **Mariage d'intétet.** Electronic Arts, le ricain, et Square, le japonais, viennent de créer une nouvelle compagnie, afin de mieux pénétrer les marchés japonais et américain. Au Japon, le nouveau-né portera le doux nom de Electronic Arts Square Inc. et se chargera de distribuer des produits tels que Fifa Soccer, Fifa Coupe du Monde 98, NBA Live, Diablo et autres Theme Hospital. Aux Etats-Unis, la compagnie s'appellera Square Electronic Arts L.L.C. et s'occupera de distribuer quelques titres comme Parasite Eve, Xenogears, Bushido Blade 2 ou encore Brave Fencer Musashiden.

■ **La Game Boy au secours de la N64.** Nintendo souhaite reprendre les devants au Japon. Devancé par Sony mais aussi par Sega, Mario compte sur Pokemon Stadium pour booster ses ventes de console. Notez que la sortie du jeu sur Nintendo 64 coïncide avec les deux nouveaux volets sur Gameboy : Pocket Monster Silver et Pocket Monster Gold.

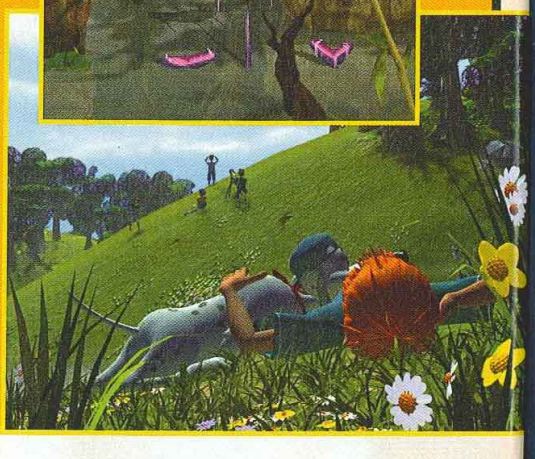
■ **Independence Day.** La sortie de Banjo & Kazooie aux Etats-Unis a été retardée à cause du gigantesque succès de Yoshi's Story. Sortir deux hits simultanément ne serait pas une bonne idée. N'en déplaise à Nintendo, Rare, développeur de Banjo & Kazooie, mais aussi de GoldenEye ou de Wave Race, a décidé d'éditer lui-même un nouveau jeu dès cette année. Et pan !

■ **Formation d'équipe.** L'équipe de développement du jeu MDK sur PC et Playstation vient d'annoncer la formation de Planet Moon Studios. Basée dans la baie de San Fransisco, la nouvelle équipe travaille sur son premier jeu dont le nom provisoire est Giants.

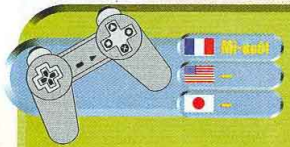
Heart of Darkness



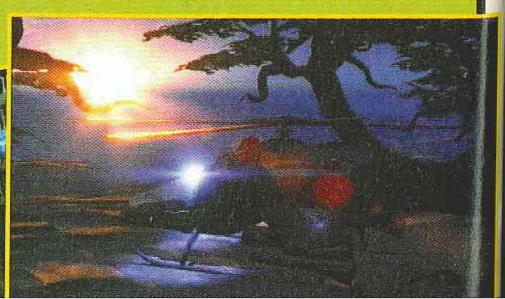
De voilà ! Ça faisait cinq ans qu'on avait découvert les images sublimes de ce jeu, et autant qu'on l'attendait. Eric Chahi, l'auteur d'Another World, nous livre avec Heart of Darkness un jeu aux graphismes étonnants. Vous incarnez Andy, un morveux boutonneux, et votre mission consiste à sauver votre chien Whisky, kidnappé par les méchants. Le principe du jeu ressemble beaucoup à l'Odyssée d'Abe, avec des tableaux, des énigmes à résoudre et des séquences de plates-formes très chaudes. Entre les niveaux, les magnifiques scènes cinématiques s'enchaînent sans coupure avec le jeu. La bande sonore a bénéficié d'un soin tout particulier. Les musiques signées Bruce Broughton (Silverado, Tombstone...) sont grandioses et les effets sonores ont été réalisés par l'équipe technique des films "l'Ours" et "Nikita". Excusez du peu ! Un joli casting pour un jeu qui sait se faire désirer.



Viper



Derrière ce drôle de nom se cache un shoot'em up qui vous installera aux commandes d'un hélicoptère. Avec une vue en 3D juste derrière l'hélico, un peu comme dans Lylat Wars sur N64, il faudra tout dégommer et, surtout, choisir le bon chemin. Contrairement à G-Police, on ne peut se balader partout à son gré. L'engin avance à vitesse régulière. On ne peut pas reculer, strafer (terme technique qui signifie glisser sur les côtés) ni accélérer. Par contre, on peut monter ou descendre comme on veut. Parmi l'arsenal meurtrier proposé, vous aurez le choix entre 48 armes. Bien sûr, il y aura des bonus level, si vous récoltez certains bonus ou si vous passez dans des passages secrets.



STRATA'GAMES MARSEILLE 12e
ST Barnabé Village - CC CHAMPION
13012 MARSEILLE
Tél 04 91 85 22 22

STRATA'GAMES MARSEILLE 3e
3 rue Belle de Mai - 13003 MARSEILLE
Tél 04 91 08 78 24

STRATA'GAMES MARSEILLE 4e
Avenue des Chartreux - 13004 MARSEILLE
Tél 04 91 95 83 74

STRATA'GAMES MARSEILLE 4e
Cinq Avenues - 22 av Marechal Foch
13004 MARSEILLE
Tél 04 91 34 45 00

STRATA'GAMES MARSEILLE 7e
18 rue Guy Lombard Roquebrune
13007 MARSEILLE ENDOUME
Tél 04 91 31 04 62

STRATA'GAMES MARSEILLE 9e
15 rue Emile Zola - 13009 MARSEILLE
Tél 04 91 40 32 43

STRATA'GAMES MARSEILLE 13e
26 Gd Rue - La Croix Rouge
13013 MARSEILLE
Tél 04 91 05 23 87

STRATA'GAMES MARSEILLE 15e
C C Grand Littoral CONTINENT
13015 MARSEILLE
Tél 04 91 09 85 48

STRATA'GAMES MARSEILLE 6e
LA PLAINE - 1 rue St Michel
13006 MARSEILLE
Tél 04 91 42 82 32

STRATA'GAMES AUBAGNE
3 av des Goums - 13400 AUBAGNE
Tél 04 42 84 94 23

STRATA'GAMES GARDANNE
C C CHAMPION - Les chemin d'Aix
13120 GARDANNE
Tél 04 42 65 82 85

STRATA'GAMES PORT DE BOUC
C C CARREFOUR - 13110 PORT DE BOUC
Tél 04 42 06 30 92

STRATA'GAMES MARTIGUES JONCQUIERES
1, 3 Place des Martyrs - 13500 MARTIGUES
Tél 04 42 40 47 55

NEWS

STRATA'GAMES PERTUIS
Angles Durance Muret - 84120 PERTUIS
04 90 09 74 04

STRATA'GAMES SALON
72 rue du Bourg Neuf
13300 SALON DE PROVENCE
Tél 04 90 56 97 17

STRATA'GAMES HYERES CC CHAMPION
Galerie Centre Europe
4 rue Georges Simenon
83400 HYERES
Tél 04 94 35 83 48

STRATA'GAMES AIX
46 rue du Puy Neuf - 13100 AIX
Tél 04 42 23 39 63

STRATA'GAMES NICE
34 rue Gioffredo - 06000 NICE
Tél 04 93 92 44 45

STRATA'GAMES LA CIOTAT
60 rue des Poilus - 13600 LA CIOTAT
Tél 04 91 31 04 62

OUVERTURES

STRATA'GAMES MARIGNANE
24, avenue Jean-Mermoz
Tél 06 11 51 13 53

STRATA'GAMES CAVAILLON

STRATA'GAMES BRIGNOLES

STRATA GAMES®

N°1 du jeu vidéo dans le sud.

vous en donne +

+ de choix
100 titres neufs en permanence

+ de nouveautés

GRAN TURISMO TOP DU MOIS

+ de reprises

+ d'occaz

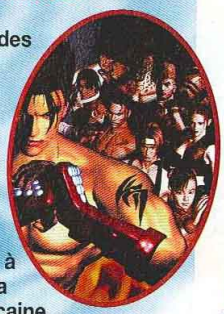
+ de service

CENTRALE D'ACHAT STRATA'GAMES
Revendeurs contactez nous :
tél. 04 91 92 75 78
fax 04 91 92 73 05

UN NOUVEAU CONCEPT
Vous avez un projet d'ouverture de magasin
appelez-nous :
04 91 92 75 78

BIZNESS

■ **La folie Tekken 3.** Le total des précommandes américaines de Tekken 3 devrait imposer de nouveaux records en la matière. Il semblerait que ce total, à un mois de la sortie américaine, ait dépassé le million d'exemplaires ! Et Namco table sur un million de ventes supplémentaires dès la première semaine de mise en place...



■ **Knight vs Kain.** Les créateurs de Legacy of Kain, regroupés sous le nom de Silicon Knight, ont intenté une action judiciaire contre Crystal Dynamics à propos de Kain 2, Soul Bearer (voir dernier numéro). Silicon Knight ne semble pas apprécié que Crystal développe Kain 2 sans lui et surtout avance qu'on lui aurait pompé moult idées dont celle de faire évoluer le perso dans un monde en 3D.

■ **Max de pépettes.** Selon une étude de l'IDSA (Interactive Digital Software Association), l'industrie des logiciels de jeu vidéo aurait généré plus de 16 milliards de dollars de revenus dans le monde sur l'année 97. Ccette étude n'a pas pris en compte les revenus générés par la vente du hardware (PC ou consoles). Mais, c'est bien connu, c'est sur les softs que les fabricants se font de la marge, pas sur le hard...

■ **Propriété privée.** Les possesseurs de N 64 seront déçus d'apprendre que le jeu Tomb Raider ne sera pas adapté sur leur console avant l'an 2000 ! En effet, Sony s'est approprié les droits du jeu jusqu'à cette date... Mais rassurez-vous, Psygnosis préparerait, sur N64, O.D.T., un Tomb Raider-like made in France.

Bio Freaks

Eh plop ! un nouveau jeu de baston en 3D. Cette fois-ci, c'est GT Interactive qui s'y colle et qui propose Bio Freaks, un jeu dont les personnages sont des robots. Leur taille, leur armement et leurs coups spéciaux varient en fonction des robots choisis. L'environnement a aussi son importance car vous pouvez l'utiliser pour affaiblir votre adversaire. Par exemple, un des niveaux comporte une aire de combat plantée au beau milieu d'une mare d'acide. Y projeter votre adversaire lui fera baisser son niveau d'énergie. Huit personnages, autant de décors différents, des coups spéciaux nombreux... distribution de baffes à la rentrée.

Alerte rouge : Missions Tesla

En attendant Command & Conquer 3, dont la sortie sur PC est attendue pour l'été, Alerte rouge : Missions Tesla va vous aider à tenir le coup. A la différence des informations communiquées par Virgin pour notre dernier numéro, Missions Tesla tiendra sur deux CD (et non pas un...) et comptera 34 missions (et non pas 18...). Le jeu contient un maximum de nouvelles cinématiques inédites, une centaine de nouvelles cartes pour le mode Multijoueur en link et une bonne douzaine d'armes nouvelles. Il semblerait également que 4 missions cachées (mettant en scène des fourmis géantes) soient de la partie. Enfin, Westwood propose de sauvegarder pendant la mission et pas à la fin comme c'était le cas dans Alerte rouge. Il va sans dire que vous n'aurez pas besoin du jeu original pour faire tourner cet add-on.

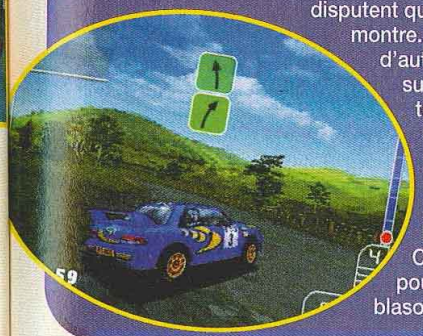
Nintendo 64

ACTIVISION S'ACTIVE

● **Activision annonce la sortie prochaine de deux méga hits sur Nintendo 64 : Quake 2 et Nightmare Creatures. Nightmare Creatures, testé dans le numéro 70 de Consoles+, est un beat'em up tout en 3D dans lequel vous incarnez au choix, un homme ou une femme. L'histoire se déroule dans le Londres du XIXe siècle et vous devrez combattre d'affreuses créatures... Quake 2 quant à lui, est la suite du jeu du même nom. L'environnement n'est plus le même, désormais tout se passe dans un univers futuriste. Exit l'époque moyenâgeuse. Le moteur d'animation graphique devrait être entièrement revu pour proposer des effets spéciaux encore plus prononcés. Aucune date de sortie n'a été annoncée pour l'instant.**

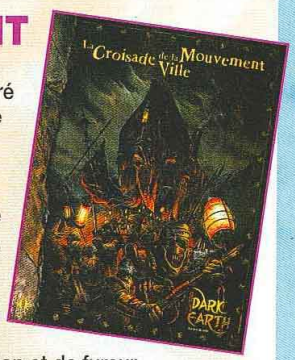
Colin McRae

Derrière le nom de Colin McRae se cache un des champions de rallye les plus en vue actuellement. Il était donc normal que des éditeurs lui fassent des propositions et qu'on lui consacre un jeu. Celui-ci vous propose de piloter les voitures officielles du championnat, comme la Maxi Megane ou la Subaru de Mr. McRae himself. Les courses et les championnats ne se disputent que contre la montre. Il n'y aura pas d'autres concurrents sur la route en même temps que vous. La conduite est très axée sur la simulation, avec dérapages calculés et tonneaux monstrueux. Les graphismes de Colin McRae Rally pourraient bien ternir le blason doré de V-Rally.



Jeux de rôles

LA CROISADE DE LA VILLE MOUVEMENT



Dans le noir, personne ne vous entend crier. Le jeu de rôles "Dark Earth" poursuit son petit bonhomme de chemin. Après un premier supplément consacré à la caste des marcheurs, on rentre dans le vif du sujet avec cette campagne de grande envergure. Les personnages font partie d'une gigantesque croisade en route pour l'Orient : 11 000 hommes, 36 chars, et tout à l'avenant. Véritable société mouvante, la Croisade (dont les rangs fourmillent d'intrigues) devra affronter bien des embûches avant d'atteindre le but qu'elle s'est fixé : le stallite d'Istan. Entre les nuages d'insectes mutants, les cyclones, les marches forcées, les armées de damnés et les sanctions brutales, les joueurs vont avoir le temps de regretter d'être né ! En plus du bouquin principal, un livret annexe est consacré aux secrets de la Croisade – de quoi enrichir l'aventure d'enjeux supplémentaires. Au final, la "Croisade de la Ville Mouvement" est bien la campagne que les joueurs de "Dark Earth" attendaient, pleine de sang, de passion et de fureur.

Road Rash 3D

Chevauchant une moto volée, armé de chaînes et de barres de fer, vous foncerez, avec de la musique hard à fond la caisse, sur les routes des Etats-Unis. Le programme vous plaît ? Oui, Road Rash est bien de retour sur Playstation. Pour cette nouvelle mouture, ce titre a bénéficié d'un lifting conséquent. Avec des décors plus beaux, une animation améliorée et des motos choisies pour l'occasion, c'est le moment ou jamais de taper sur les autres concurrents et d'écraser les passants pour finir premier. On retrouvera tout l'esprit et toute l'ambiance trash qui avaient fait le succès de cette série décidément très violente. De plus, de nombreuses vidéos agrémenteront vos victoires ou vos défaites, avec beaucoup d'humour.

PÊLE-MÊLE

■ **3 MILLIONS !** Ce n'est rien de moins que les chiffres de vente mondiaux de Resident Evil 2 sur Playstation après seulement trois mois de commercialisation aux USA et au Japon. Compte tenu que Sony annonce avoir vendu 30 millions de Playstation dans le monde, Capcom a encore de la marge...

■ **RESIDENT EVIL 3.** Capcom est déjà en quête de l'équipe de programmation qui se chargera de développer Resident Evil 3. On ne sait évidemment rien du jeu, ni même de la machine sur laquelle il tournera ou de sa date de sortie. Ça fait quand même plaisir de savoir qu'il est en préparation, non ?

■ **PROJECT X.** Alors que quatre nouveaux membres du staff de développement de Sony of America viennent de rejoindre les rangs de VM Labs, les infos sur la Project X (la nouvelle console de cette même boîte) se font plus précises. Selon VM Labs, 50 développeurs auraient d'ores et déjà signé, et la console devrait sortir d'ici la fin de l'année aux States. La machine ainsi qu'un jeu devront être présentés à l'E3 de manière officieuse.

■ **PUFF DADDY SUR PLAYSTATION.** Après les Spice Girls, c'est au tour du rappeur Puff Daddy de se retrouver dans un jeu vidéo. En effet, Virgin Interactive vient d'annoncer la sortie, dans le courant de l'année prochaine, d'un jeu basé sur ce personnage. On est curieux de voir ça.

JEUX DE RÔLES

■ **QUAND Y EN A PLUS...** "Les Carnets d'Elminster" (appendice 1) sont une addition au supplément du même nom, pour "AD&D", of course. Ils décrivent la région de la Bataille des Ossements (ainsi que la bataille elle-même) et la Colline des Ames perdues – un coin plutôt surprenant. Sympa sans plus.

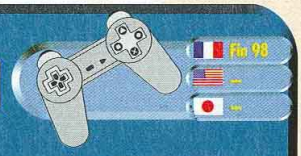
■ **FAUT-IL Y CROIRE ?** Talsorian, le spécialiste des jeux de robots ("Mekton Z", "Bubblegum Crisis") nous annonce à présent un jeu de rôles sur... "Dragonball Z". On se demande un peu ce qu'on va pouvoir incarner : des balles rebondissantes ? A suivre...

■ **YI-HAA !** Plein de suppléments tout frais pour "Deadlands" en VO. "Hucksters & Hexes" et "Ghost Dancers" sont consacrés aux classes du personnages du même métal, tandis que "Rascals, Varmints & Critters" décrit tout ce que l'Ouest sauvage peut compter de bestioles bizarres, rampantes et gluantes. Indispensable.

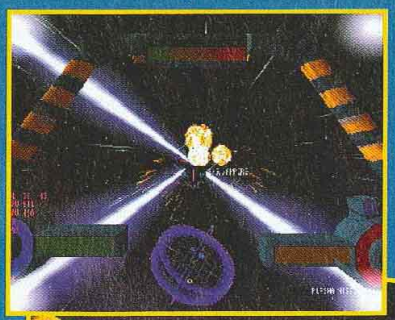
■ **QUAND FAUT Y ALLER...** "Predators & Prey" est un nouveau supplément pour "Shadowrun", un jeu qui permet d'incarner des ogres et des nains dans un monde résolument cyberpunk. "P&P" propose aux joueurs d'aller buter ou capturer un tas de créatures étranges, dans des endroits plus étranges encore (genre : une forêt).

■ **TECHNIQUE, MAIS PAS TROP.** "GURPS bio-tech" est un supplément générique assez épais, contenant tout ce qu'il faut sur les implants génétiques, les virus intelligents, le clonage, les manipulations sordides, etc. C'est très intéressant et carrément d'actualité. A noter que ce supplément peut théoriquement servir pour n'importe quel jeu contemporain, et pas seulement pour "GURPS".

Colony Wars : Vendetta

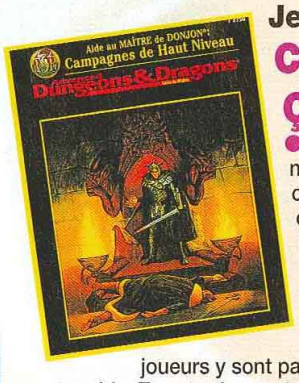


Nous en savons un peu plus sur Vendetta, la suite de Colony Wars. Depuis sa présentation dans Consoles+ n° 74, Psygnosis lui a intégré des éléments nouveaux. Le moteur d'animation graphique a été entièrement remis à jour et reprogrammé. Cela se traduit par des effets spéciaux plus nombreux et des animations plus souples et plus rapides qu'avant. Les missions n'étant plus linéaires, l'immersion du joueur devient alors totale. De nombreuses missions sont proposées, et on compte désormais 27 séquences en Full Motion Video ! Développé par Psygnosis Angleterre, le jeu est attendu pour la fin de cette année sur Playstation.



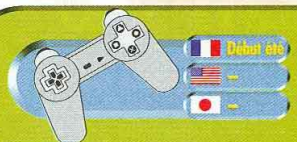
Jeux de rôles

CAMPAGNES DE HAUT NIVEAU : ÇA NE RIGOLE PLUS !



● Ce nouveau gros bouquin cartonné pour "AD&D" se présente comme une nouvelle addition à une gamme qui ne s'était jamais développée aussi vite, et ce, depuis l'invention du dictionnaire anglais/français. Il s'agit cette fois d'aider les Maîtres du Donjon, un peu débordés et confrontés à des joueurs revenus de tout, à concevoir des aventures réellement musclées, à base d'enchantements primordiaux (tout le monde aux abris !), de personnages de trentième niveau, et de voyages entre les mondes. Evidemment, il est très difficile d'atteindre naturellement un niveau d'expérience tel que ceux qui sont décrits dans cet ouvrage. Si vous êtes Maître du Donjon et que vos joueurs y sont parvenus, c'est certainement parce qu'ils ont magouillé un peu – avec ou sans votre aide. Trop tard pour y penser : il faut faire face à présent, et cet outil remarquablement conçu est là pour vous y aider. Il sera toujours temps de trouver autre chose lorsque les personnages seront devenus des dieux (ça s'est vu !)...

Kick Off



Une des séries les plus appréciées en matière de foot revient ! Bien sûr, tout le jeu a été spécialement adapté à la Coupe du monde 98 (en France pour ceux qui se réveillent). A l'origine, le jeu se démarquait de ses concurrents par la toute petite taille des joueurs sur le terrain et la rapidité de l'action. Eh bien, pour cette version Playstation, rien ne semble avoir changé. Les joueurs sont toujours aussi minuscule et l'action est toujours aussi speed. On pourra aussi revoir les buts au ralenti sous plusieurs angles.

POWER GAMES

MODIFICATION PLAYSTATION

GARANTIE 3 MOIS
POSE EN 30 Min.
TEL.

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

3615 POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Fax : 01 43 79 11 05

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

OUVERTURE D'UN NOUVEAU MAGASIN

27 rue Tupin - 69002 Lyon
Tél.: 04 78 37 15 70

OUVERT DU LUNDI DE 14H A 19H
DU MARDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

SATURN

NOUVEAU

499 F

CONSOLE OCCAZ AVEC 1 JEU A 99 F AU CHOIX GARANTIE 3 MOIS.

NEUF SATURN

KOF 97

JEUX VERSION IMPORT

SAKURA WARS 2	449 F	PHANTASY STAR COLLECTION	349 F
DRACULA X	299 F	VAMPIRE SAVIOR CD / RAM 369 F / 499 F	
GRANDIA	449 F	SUIKODEN	349 F
DRAGON FORCE 2	389 F	STREET FIGHTER VS X MEN RAM	499 F
BURNING RANGERS	399 F	KING OF FIGHTERS 97 CD	369 F
PANZER DRAGON RPG VF	349 F	SHADOW OF THE TUSK	TEL .
SHINING FORCE 3 PART 2	349 F	SOL DIVIDE	449 F
LANGRISSER 5	449 F	GUNGRIFFON 2	449 F
PUYO PUYO RPG	399 F	DUNGEON DRAGON COLLECT.	TEL.
SOUKYU GURENTAI PROMO	299 F	SUPER ROBOT TAISEN F SPECIAL	499 F
MAGIC KNIGHT RAYEARTH USA	399 F	LUNAR SILVER STAR STORY USA	TEL.

VAMPIRE SAVIOR

SATURN occasion SATURN

DAYTONA USA	69 F	SLAM AND JAM 96	99 F	CASPER	149 F
MYSTARIA	99 F	MANOIR DES AMES PERDUES	99 F	CRIME WAVE	149 F
WORLDWIDE SOCCER 97	99 F	LEGEND OF THOR 2	99 F	ALONE IN THE DARK	149 F
PARODIUS	99 F	MYST	99 F	LOADED	149 F
PANZER DRAGON	99 F	ALIEN TRILOGY	99 F	NEED FOR SPEED	149 F
SEGA RALLY USA	99 F	EXHUMED	99 F	DARK SAVIOR	149 F
DIE HARD TRILOGY USA	99 F	THE D	99 F	DISCWORLD	149 F
VF2 USA	99 F	EURO 96	99 F	SOVIET STRIKE	149 F
NBA JAM TE	99 F	STREET RACER	99 F	BATMAN FOREVER	149 F
ROBOTICA	99 F	COMMAND AND CONQUER	99 F	WORMS	149 F
SEGA RALLY	99 F	MORTAL KOMBAT 2	99 F	DAYTONA CCE	149 F
V.HYDLIDE	99 F	DARK SAVIOR	99 F	DIE HARD ARCADE	149 F
		VIRTUA FIGHTER 2	99 F	DUKE NUQUEM 3D	199 F
		WIPE OUT	149 F	TORICO	199 F
		MR BONES	149 F	FIGHTERS MEGAMIX	199 F
		VAMPIRE NIGHT WARRIOR	149 F	QUAKE	199 F
		FIGHTING VIPERS	149 F	SEGA TOURING CAR	199 F
		SOVIET STRIKE	149 F	WARCRAFT 2	199 F
		RAYMAN	149 F	LOST WORLD	199 F

PLAYSTATION

NOUVEAU

1090 F*

+ 2 MANETTES + MEMORY CARD

*offre soumise a condition particuliere. voir en magasin.

NEUF PLAYTATION

INT.CHP.RALLY

VERSION IMPORT

SAGA FRONTIER US	349 F
LUNAR SILVER STAR JAP	499 F
GRANSTREAM SAGA US	399 F
SOKAIGI JAP	499 F
KING OF FIGHTERS 97 JAP	449 F
TACTICS OGRE US	399 F
BREATH OF FIRE 3 US	399 F
STAR OCEAN 2 JAP	499 F
STREET FIGHTER POCKET JAP	449 F
MORTAL KOMBAT 4 US	399 F

VERSION FRANCAISE

ALUNDRA	329 F
AZURE DREAMS RPG	329 F
ADIDAS POWER SOCCER 98	329 F
BATMAN ET ROBIN	349 F
BOMBERMAN WORLD	349 F
COUPE DU MONDE 98	349 F
COLIN MC RAY RALLY	349 F
FORSAKEN	349 F
INT.CHAMPIONSHIP RALLY	349 F
SUPERCROSS 98	349 F
GEX 3D	329 F
GRAN TURISMO	349 F
HEART OF DARKNESS	349 F
MEN IN BLACK	349 F
NINJA	349 F
NEED FOR SPEED 3	329 F
ONE	349 F
PRO FOOT CONTEST 98	349 F
ROAD RASH 3D	349 F
RESIDENT EVIL 2	349 F
TOTAL NBA 98	349 F
PREMIER MANAGER 98	349 F

299F

199F

MEN IN BLACK THE GAME

COUPE DU MONDE 98

PLAYSTATION occasion PLAYSTATION

NBA JAM EXTREME	99 F	PROJECT X2	149 F	CRASH BANDICOOT 2	199 F
TOTAL NBA 96	99 F	SPIDER	149 F	ACE COMBAT 2	249 F
SLAM AND JAM 96	99 F	BUST A MOVE 2	169 F	FORMULA ONE 97	249 F
STRIKER 96	99 F	NBA LIVE 97	199 F	G POLICE	249 F
FIFA SOCCER 96	99 F	RESIDENT EVIL	199 F	X MEN	249 F
TOTAL ECLYPSE	99 F	NEED FOR SPEED 2	199 F	BUSHIDO BLADE	249 F
FORMULA ONE 96	99 F	CHEVALIER DE BAPHOMET	199 F	CROC	249 F
AIR COMBAT	99 F	WING COMMANDER 4	199 F	BLOODY ROAR	249 F
VIEW POINT	99 F	SYNDICATE WARS	199 F	DUKE NUQUEM	249 F
PHILOSOMA	99 F	MDK	199 F	COLONY WARS	249 F
FADE TO BLACK	99 F	FIGHTING FORCE	199 F	NUCLEAR STRIKE	249 F
FIFA SOCCER 97	99 F	ABE ODYSSEY	199 F	TOCA TOURING CAR	249 F
NBA IN THE ZONE	129 F	JP2 : LE MONDE PERDU	199 F	MOTO RACER	249 F
RAYMAN	129 F	DYNASTY WARRIORS	199 F	CASTLEVANIA X	249 F
PORSCHE CHALLENGE	129 F	WARCRAFT 2	199 F	FINAL FANTASY 7	249 F
CRASH BANDICOOT	129 F	A4 EVOLUTIUON GLOBAL	199 F	BOUCLIERS QUETZACOAL	249 F
COMMAND & CONQUER	129 F	RAPID RACER	199 F	COOLBARDERS 2	249 F
RELOADED	149 F	V RALLY	199 F	CHILL	249 F
COOLBOARDERS	149 F	TOMB RAIDER 2	199 F	ROCK'N ROLL RACING 2	249 F
STREET RACER	149 F	EXHUMED	199 F	MARVEL SUPER HEROES	249 F
LITTLE BIG ADVENTURE	149 F	WARHAMMER	199 F	MONSTER TRUCK	249 F
TOTAL NBA 97	149 F	SUIKODEN	199 F	THEME HOSPITAL	299 F
ALIEN TRILOGY	149 F	WING COMMANDER 4	199 F	SNOWRACER 98	299 F
LEGACY OF KAIN	149 F	PARAPPA THE RAPPER	199 F	DIABLO	299 F
ISS PRO	149 F	NIGHTMARE CREATURES	199 F	NEED FOR SPEED 3	299 F
TOMB RAIDER	149 F	ALERTE ROUGE	199 F	GTA	299 F
STAR GLADIATOR	149 F	STREET FIGHTER EX	199 F	FIFA SOCCER 98	299 F

NINTENDO 64

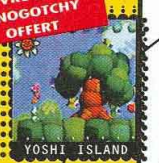
NOUVEAU

699 F

N64 OCCAZ GARANTIE 6 MOIS

JEUX EURO. ACCESSOIRES

JEU LIVRE AVEC UN DINOGOTCHY OFFERT



YOSHI ISLAND

JEUX VERSION FRANCAISE

ISS 98	469 F
GASP	469 F
GOEMON MYSTICAL NINJA	469 F
WCW VS THE WORLD	469 F
FIGHTERS DESTINY VF	469 F
COUPE DU MONDE 98	469 F
YOSHY ISLAND 64	379 F
AEROGAUGE	449 F
NHL BREAKWAY 98	499 F
QUAKE	469 F
GOLDEN EYE	369 F
FORSAKEN	469 F
BANJO & KAZOOIE	TEL.
SNOWBOARDING KIDS	369 F
NAGANO WINTER OLYMPICS	469 F
GT64	469 F

ACCESSOIRES N64

PACK VIBREUR	99 F
MEMOIRE 1 MEGA	99 F
JOYPAD OFFICIEL COULEUR	199 F
VIBREUR + MEMOIRE INTEGRE	149 F

JEUX OCCASION N64

MARIO 64	249 F
WAVE RACE	249 F
MARIO KART	249 F
DIDDY KONG RACING	249 F
BOMBERMAN 64	249 F
F1 POLE POSITION 64	299 F
EXTREME G	299 F
MRC	299 F
MISCHIEFS MAKERS	299 F
ISS 64	299 F
TUROK	299 F

COUPE DU MONDE 98

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Réalisation

PLUS TARD SUR VOS ÉCRANS

■ **Apocalyptique !** C'est à présent le groupe de développement Neversoft (Skeleton Warriors) qui se charge de terminer ce jeu mettant en scène le clone de Bruce Willis : Apocalypse. Le jeu est prévu pour sortir d'ici la fin de l'année aux Etats-Unis sur Playstation.

■ **Nuclear Road 64.** Nuclear Strike et Road Rash 3D seront bien adaptés sur N64. Electronic Arts a confié les adaptations et l'édition à DT et THQ. Les deux jeux seront disponibles courant 99.

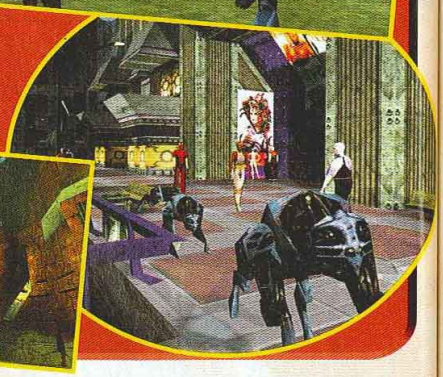
■ **V-Rally Puissance 64.** C'est officiel, Infogrames a annoncé son intention de porter son monstrueux V-Rally sur la 64 bits de Nintendo. Ni détail ni date de sortie n'ont été communiqués.

■ **Tiger Woods 99.** Comme vous pouviez vous en douter, c'est Electronic Arts qui a acquis les droits d'uilisation vidéoludique de l'image du champion de golf Tiger Woods. Cette licence, dont la durée s'étendra sur quatre ans, va donner naissance à Tiger Woods 99 qui comptera quinze autres véritables joueurs, ainsi que les véritables parcours (grâce évidemment à la licence du PGA Tour). Date de sortie inconnue à ce jour.

■ **Oldies but goodies.** Alors qu'Activision annonce la sortie, d'ici la fin de l'année, d'une nouvelle version du mythique Asteroid (1979), GT Interactive vient de récupérer les droits de Lode Runner pour sortir Lode Runner 2. AHL va être aux anges.

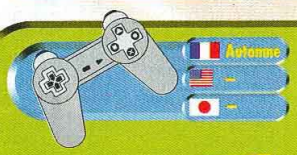
Omikron

Le nom de Omikron fait penser à tout, sauf à un jeu vidéo. C'est pourtant ce sobriquet que portera le prochain jeu d'arcade/aventure d'Eidos, réalisé tout en 3D temps réel. Le joueur erre dans un univers parallèle, à travers la ville d'Omikron. Le seigneur des lieux, Astaroth, y collectionne les âmes. Votre but, vous vous en doutez, sera de l'empêcher de prendre possession de la ville entière. Eidos annonce un jeu en 65 000 couleurs avec un moteur d'animation 3D très performant. Wait and see !



Aironauts

Aironauts est un shoot'em up tout en 3D réalisé par Ocean. A la différence des jeux de ce genre, vous ne dirigez pas un avion futuriste ni même un robot gigantesque, mais un humain capable de se déplacer dans les airs grâce à une paire d'ailes. Huit personnages sont proposés en début de partie et chacun d'entre eux dispose de caractéristiques bien précises. Les niveaux sont aussi variés que nombreux et disposent d'effets spéciaux particuliers : transparence, distorsion... Ocean a également promis une bande sonore à la hauteur des effets visuels. Voilà qui promet.



San Francisco Rush

Après réalisé l'exploit de nous pondre l'un des plus mauvais jeux de course sur N64, GT nous sort son "hit" sur Playstation. Mais là, la concurrence est beaucoup plus acharnée et, pour se faire une place au soleil, SF Rush aura bien du mal, malgré tous les modes qu'il propose. Extreme Race, Circuit mode, GP mode, Explosive mode, on pourra aussi jouer en link à deux joueurs. Le principe reste le même : au volant de superbes caisses, comme la Viper GT-S, par exemple, vous devrez faire le mariole dans les rues de San Francisco face à des adversaires hargneux...

International Superstar Soccer 98

Bonne nouvelle pour tous les fans de la série des ISS : les dernières versions s'apprêtent à inonder le marché européen. Fort du succès de ISS Pro sur Playstation et de ISS 64 sur Nintendo 64, Konami a mis tous les atouts de son côté pour livrer deux nouveaux titres mythiques aux joueurs avertis que vous êtes : ISS 98 (Nintendo 64) et ISS Pro 98 (Playstation). La version Playstation a été entièrement revue. Les graphismes sont bien plus détaillés et le jeu a gagné en vitesse. Les animations sont plus nombreuses et offrent une grande liberté de mouvements aux joueurs. La version Nintendo 64 apporte de belles innovations au titre sorti l'an dernier. Les graphismes sont plus fins et la gestion des frappes est encore plus précise. Les animations sont très détaillées et proposent une panoplie de mouvements encore jamais vue sur console. Les options sont encore plus complètes et permettent de paramétrer la partie sous ses moindres aspects. Le gros point fort de ces deux nouveaux ISS tient dans leur intelligence artificielle. Les défenses sont plus intelligentes, les joueurs font des appels de balle le long des touches et leurs réactions sont très réalistes. L'aspect psychologique semble aussi avoir son importance. Et il faudra gérer votre équipe et chacune des individualités qui la composent.

Blast Radius

Psygnosis reste fidèle à Colony Wars avec Blast Radius. Ce shoot'em up tout en 3D se déroule dans l'espace et propose un mode 2 joueurs par câble link. Les graphismes sont grandement inspirés de Colony Wars, tant dans les effets spéciaux que dans la forme des vaisseaux. Les missions sont variées et l'action très soutenue. Le jeu est compatible avec le pad analogique. Manier alors son vaisseau spatial devient un vrai délice.

Earthworm Jim

L'asticot le plus célèbre de la galaxie revient dans un jeu désormais tout en 3D. Attendu sur Playstation et Nintendo 64, Jim va évoluer dans ses pensées les plus profondes et ainsi voyager dans son subconscient : la peur, la mémoire, la luxure, la gourmandise ou encore le rêve. On nage en plein délire. Le jeu est à l'image de Mario 64 : on dirige Jim où l'on veut à la recherche d'objets à collecter et de pièges à éviter. Grooovy man !

DIVERS

■ Le Tamagotchi tueur.
A Marseille, une jeune conductrice a renversé deux cyclistes à cause de son Tamagotchi qu'elle avait stupidement accroché à sa clé de contact. Elle a perdu le contrôle de sa voiture alors qu'elle tentait de lui sauver la vie. Résultat : un cyclistes tué, l'autre est ressorti de l'accident grièvement blessé. Difficile de faire plus crétin.

■ Musashiden Konamien.
Musashiden, actuellement développé dans les labos de Square, est développé par une partie de l'équipe responasble de Goemon 64. Konami a bien du mal à endiguer la fuite de ses cerveaux.

■ SFZero 3.
Après l'échec de son Street Fighter III et de sa série en 3D, Capcom a décidé de recentrer la saga sur les personnages du passé.
En effet, la disparition de personnages tels que Blanka, Vega, ou Honda avait considérablement déçu les fans. Qu'à cela ne tienne, le troisième volet de SF Zero verra le retour de ces personnages.

■ Concours Top Skater.
Ce concours est organisé du 4 mai au 8 juin dans les centres de Nice (avenue Thiers), Nancy Frouard (zone commerciale du Saule-Gaillard), Toulouse-Labège (cinéma Gaumont), Bordeaux (Virgin - place Gambetta), et Marseille (Virgin - rue Saint-Ferréol). Le but ? Faire le plus de points sur le circuit Beginner du jeu. Le gagnant se verra offrir une planche de skate Santa Cruz et les autres, différents lots (T-shirt, sweat, montres...)

BABEL WEB

Vous êtes nombreux à posséder un PC, ou mieux un Macintosh, et ainsi avoir accès à Internet. Voici quelques-uns de nos sites favoris... Bon surf !

■ **HTTP://ARCADE.FROM-THE.NET**
C'est l'un des sites les plus étonnants. En effet, vous avez ici la possibilité de jouer en direct à des ancêtres comme Breakout, Pac Man ou encore Asteroid. Rien que des vieux jeux d'autrefois, mais quel régal !

■ **HTTP://WWW.EMULATION.NET**
Un site absolument génial pour tous ceux qui possèdent un Macintosh. Vous y trouverez un nombre incroyable d'émulateurs pour votre Mac : Super Nintendo, MSX, Spectrum, Atari ST, Nes, Game Boy...
Pour les possesseurs de PC, essayez l'adresse suivante http://www.davesclassics.com/

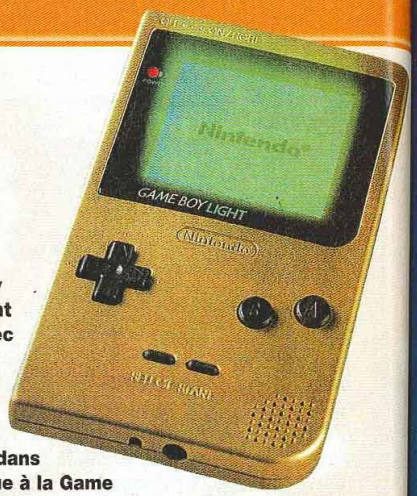
■ **HTTP://WWW.SEGASAGES.COM**
Pour tous ceux qui sont bloqués dans un jeu, quel qu'il soit, sur n'importe quelle machine : Playstation, Saturn, Game Boy, Megadrive... Vous y rencontrerez peut-être Switch, il y rôde souvent.

■ **HTTP://WWW.NEXTGENERATION.COM/JSMID/INDEX.HTML**
C'est certainement le site le plus intéressant qui soit pour être informé des dernières nouveautés du milieu du jeu vidéo. Mis à jour quotidiennement, il mérite le détour.

■ **HTTP://WWW.THEX-FILES.COM**
Alors que le dossier 10 en vidéo des X-Files, Emily, vient de sortir, il est bon de se tenir au courant de la cinquième saison de cette série culte. De quoi patienter avant sa diffusion sur M6 qui débutera seulement en septembre prochain.

■ **POUR CONTACTER CONSOLES+**
Niiico : ngavet@emapalfa.fr
Spy : rhomsy@emapalfa.fr

Black out complet
GAME BOY LIGHT



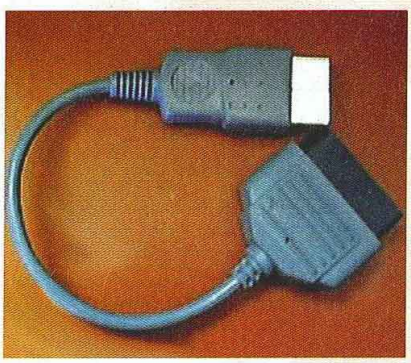
Vendue pour à peine 300 francs au Japon, la Game Boy Light s'arrache comme des petits pains. Il faut dire qu'elle remplace désormais l'ancienne Game Boy. On savait que sur la Game Boy classique il était parfois très difficile de distinguer correctement les objets en mouvement, le problème est désormais résolu avec cette nouvelle version de la portable de Nintendo. L'écran peut être en effet rétroéclairé par une lumière bleue, qui lui donne un côté fluorescent, faisant ressortir de manière nette et précise les cristaux liquides. On distingue alors parfaitement les sprites affichés. Idéal pour jouer sous sa couette le soir ou dans un placard à balais. 180 g seulement et une autonomie identique à la Game Boy Pocket, les arguments de vente sont sérieux ! Cependant, c'est officiel, Nintendo ne distribuera pas la Game Boy Light en France et préfère se consacrer entièrement à sa future console portable en couleurs, attendue pour Noël prochain en France, dont nous vous présentons pour la première fois une photo. Le prix de cette prochaine portable couleur reste à être défini, mais on parle déjà de 800 à 1000 francs.

Manipulations vidéoludiques
LES JEUX GAME BOY SUR PLAYSTATION

Jouer aux jeux Game Boy sur Playstation, c'est aujourd'hui possible ! Datel, l'heureux créateur de l'Action Replay et de nombreuses cartes mémoire pour Nintendo 64, Playstation ou Saturn, vient de sortir un accessoire complètement fou : le Game Booster. Il se branche sur le port parallèle au dos de la Playstation et intègre de base un Action Replay. Vous pourrez y insérer les cartouches Game Boy, comme sur la Super Game Boy. Jouer à Mario sur Playstation, qui l'eût cru, ça ?

Accessoires
CARTE 4 MB POUR LA N64

On connaissait les cartes 2 MB et 4 MB pour la Saturn qui boostaient la capacité en mémoire Ram de la console. Eh bien, il semblerait qu'une carte 4 MB serait aussi prévue avec le DD64. Cette carte s'insérerait dans le slot à l'avant de la N64, et porterait la Ram à 8 MB (contre 2 MB pour la Playstation). Avec ça, la N64 devrait gagner considérablement en puissance. Attention, cet avantage ne sera ressenti que pour les jeux optimisés pour cet accessoire.



Manipulations vidéoludiques (bis)
PAD CONVERTIBLE

Vous détestez le pad de la Playstation ? Eh bien, sachez qu'une société allemande a sorti un convertisseur de pad. Avec cet accessoire, vous pourrez jouer aux jeux Playstation avec un pad Saturn. Il existe même une version pour jouer avec le pad Super Nintendo sur Saturn. Pour profiter pleinement de votre nouveau pad, il suffit de reconfigurer les boutons à votre guise.

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Pour passer ta commande ou pour tout renseignement, un téléphone à retenir

03 20 90 72 32

Fax : 03 20 90 72 23

Liste complète de jeux d'occasions sur demande

Ces prix sont exclusifs en VPC pour les jeux neufs et d'occasion.

NOUVEAUTÉS · PRÉVIEWS · PASSE ET SUIS TA COMMANDE · HIT-PARADE · DEMANDE DE CATALOGUE · PETITES ANNONCES · TRUCS ET ASTUCES · CATALOGUE · OCCASION/NEUVE · COMMANDE/PRÉCOMMANDE

3615 GAMESJEUX

2,23 F/Min

NOUVEAU MAGASIN

REIMS (51)
15, rue de l'Etape

LENS (62)
Boulevard Basky

MONTPELLIER (34)
Centre Commercial Auchan Perols

GAME'S

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. : 01 39 55 19 20
Lundi 10h-20h
Mardi au vendredi 11h-22h
Samedi 10h-20h

ST QUENTIN YVELINES
Espace St Quentin
Tél. : 01 30 57 13 43
Lundi au jeudi 10h-20h
Vendredi 10h-21h
Samedi 9h-20h

CERGY 3 FONTAINES
Centre Commercial
Tél. : 01 30 75 95 42
Lundi au jeudi 10h-20h
Vendredi 10h-21h
Samedi 10h-20h

LILLE
Grand Place
Tél. : 03 20 13 92 92
Lundi au samedi 10h-19h30

VAL THOIRY GENEVE
Centre Commercial
Tél. : 04 50 20 86 06
Lundi au jeudi 10h-20h
Vendredi 10h-21h
Samedi 9h-20h

AMIENS
Centre Commercial
Halles de Beffroi
Tél. : 03 22 91 73 33
Lundi au vendredi 10h-19h30
Samedi 9h-19h30

PLAYSTATION

• CONSOLE + 2 MANETTES + MEMORY CARD 1090 F

Accessoires		Neuf		Occasion	
ACTION REPLAY	349 F	ADIDAS POWER SOCCER 98	349 F	4-4-2 SOCCER	169 F
DUAL SHOCK	199 F	BLOODY ROAR	349 F	BATMAN FOREVER	129 F
GAME BOOSTER	399 F	BUSHIDO BLADE	349 F	COLONY WARS	229 F
MANETTE TURBO	99 F	DIABLO	399 F	DESTRUCTION DERBY	89 F
MEMORY CARD 15B	99 F	FIFA COUPE DU MONDE	399 F	DIE HARD TRILOGIE	169 F
MEMORY CARD SONY	169 F	FINAL FANTASY VII	369 F	DUKE NUKEN	199 F
VOLANT + PEDALIER	449 F	FORSAKEN	349 F	FADE TO BLACK	89 F
		GRAN TOURISMO	399 F	FIFA SOCCER 97	129 F
		HEART OF THE DARKNESS	349 F	FIGHTING FORCE	249 F
		ISS PRO 98	369 F	FINAL FANTASY 7	249 F
		LUCKY LUKE	349 F	FORMULA ONE	129 F
		MEGAMAN 8	349 F	ISS PRO	199 F
		MEN IN BLACK	369 F	JURASSIK PARK 2	199 F
		MOTOR HEAD	369 F	LEGACY OF KAIN	149 F
		NEED FOR SPEED 3	369 F	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	229 F
		NHL FACE OFF 98	299 F	LOADED	89 F
		PREMIER MANAGER 98	349 F	MAGIC CARPET	89 F
		PRO FOOT CONTEST 98	349 F	MICRO MACHINE V3	129 F
		RESIDENT EVIL 2	369 F	ODD WORLD	229 F
		ROAD RASH 3	369 F	PORSCHE CHALLENGE	149 F
		SNOW RACER 98	349 F	PROJECT X2	129 F
		THEME HOSPITAL	369 F	RAGE RACER	199 F
		TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	369 F	RAPID RACER	229 F
		V-BALL	329 F	RAYMAN	89 F
		WCW NITRO	329 F	RESIDENT EVIL	149 F
		X MEN VS STREET FIGHTER	349 F	RESIDENT EVIL DIRECTOR CUT	199 F
				RIDGE RACER REVOLUTION	129 F
				STAR GLADIATOR	99 F
				STREET FIGHTER EX PLUS	229 F
				TOMB RAIDER 2	249 F
				TOTAL NBA 97	149 F
				TRACK & FIELD	99 F
				TUNEL B1	99 F

NINTENDO 64

• CONSOLE NEUVE + 1 MANETTE 999 F
• CONSOLE OCCASION + 1 MANETTE TEL

Accessoires		Neuf		Occasion	
MANETTE OFFICIELLE	199 F	AERO FIGHTER ASSAULT	499 F	BOMBERMAN 64	299 F
MEMORY CARD 1 MEGA	99 F	AERO GAUGE	449 F	CHAMELEON TWIST	299 F
MEMORY CARD 4X	149 F	BOMBERMAN 64	399 F	CLAYFIGHTER	249 F
		COBE BRYANT IN NBA	399 F	DIDDY KONG RAGING	269 F
		COUPE DU MONDE	549 F	EXTREME G	299 F
		CRUIS'N WORLD	399 F	F1 POLE POSITION	349 F
		CRUIS N USA	399 F	FIFA 98	349 F
		DIDDY KONG RAGING	399 F	I.S.S. 64	TEL
		DOOM	499 F	LAMBORGHINI	299 F
		DUKE NUKEM 64	469 F	MARIO 64	269 F
		EXTREME G	349 F	MARIO KART 64	269 F
		FIFA 98	499 F	MORTAL KOMBAT TRILOGY	349 F
		FORSAKEN	499 F	M.R.C.	269 F
		GOEMON MYSTICAL NINJA	529 F	NBA HANGTIME	299 F
		GOLDEN EYE	399 F	PILOTE WINGS	299 F
		I.S.S. 64	499 F	SAN FRANCISCO RUSH	349 F
		ISS PRO 98	499 F	TUROK	299 F
		LYLAT WARS + KIT	499 F	WAVE RACE	249 F
		M.K. MYTHOLOGIE	469 F	De nombreux jeux occasions en stock. Téléphoner.	
		NBA PRO	469 F		
		NCW VS NWO	469 F		
		NFL QBC 98	449 F		
		NHL BREAKAWAY 98	499 F		
		RAMPAGE	449 F		
		QUAKE	469 F		
		SUPER MARIO 64	369 F		
		SUPER MARIO KART	369 F		
		TETRISPHERE	399 F		
		TUROK	349 F		
		WETRIX	399 F		
		YOSHIES STORY	429 F		

SATURN

• CONSOLE OCCASION + 1 MANETTE 490 F

Accessoires		Neuf		Occasion	
MANETTE TURBO	99 F	BURNING RANGERS	369 F	BLACK FIRE	89 F
MEMORY CARD 8 MEGA	199 F	BUST A MOVE 3	249 F	COMMAND AND CONQUER	169 F
ACTION REPLAY 3/1	249 F	COURIER CRISIS	369 F	CRUSADER NO REMORSE	129 F
		CROC	369 F	DARIUS II	129 F
		DEEP FEAR	369 F	DAYTONA USA	79 F
		DIE HARD TRILOGY	299 F	DAYTONA USA CC	89 F
		DISCOWORLD 2	329 F	DEFCON 5	89 F
		DUKE NUKEM	369 F	DOOM	129 F
		FIFA 98	369 F	FIFA SOCCER 96	69 F
		FIGHTER MEGAMIX	249 F	FIGHTER MEGAMIX	199 F
		HOUSE OF DEATH + GUN	369 F	GALATIC ATTACK	129 F
		JURASSIC PARK 2	299 F	GEN WAR	89 F
		MORTAL KOMBAT TRILOGY	299 F	HEXEN	129 F
		NASCAR 98	369 F	LAST BRONX	199 F
		NBA ACTION 98	369 F	MAGIC CARPET	129 F
		NBA LIVE 98	369 F	NBA LIVE 97	129 F
		PANZER DRAGON		NEED FOR SPEED	99 F
		RIVEN	369 F	NIGHT + PAD	199 F
		SAGA	369 F	PGA TOUR GOLF 97	129 F
		SEGA TOURING CAR	369 F	RAYMAN	129 F
		SHINING FORCE 3	369 F	RESIDENT EVIL	199 F
		WORLD WIDE SOCCER 98	369 F	SEGA RALLY	169 F
				SHINOBI X	129 F
				SOVIET STRIKE	129 F
				STREET RACER	169 F
				THEME PARK	129 F
				TOMB RAIDER	169 F
				TRASH IT	89 F
				TUNEL B1	99 F
				VICTORY GOAL	89 F
				VIRTUA FIGHTER REMIX	99 F
				WORLD WIDE SOCCER 97	169 F
				X MEN	129 F

GAME'S C'EST AUSSI : les Cartes Magics, Forteresse, Mirage, etc ..., Les Jeux traditionnels, réflexions, d'adresses, etc ... POUR TOUS RENSEIGNEMENTS, NOUS CONTACTER.

Pour Super Nintendo et Megadrive, nombreux jeux à prix intéressant, nous contacter.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE

à envoyer à GAME'S VPC

Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT*	TOTAL A PAYER

*Frais de port : Jeux : 35F, Consoles et Accessoires : 60F, Cdmonpack : 69F (paiement hors CR) (CEE et Dom-Tom : cartouches : 40F, Consoles : 90F).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :
☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ NINTENDO 64 ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat Lettre ☐ Contre remboursement + 35F
☐ Carte Bleue N° .....

Les chèque doivent être libellés à l'ordre de GAME'S VPC. Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

SPÉCIAL PSYGNOSIS

■ **PSYGNOSIS VIENT DE PRÉSENTER** l'ensemble de ses produits attendus d'ici à la fin de l'année. La surprise majeure vient de l'annonce de jeux développés sur Nintendo 64 , après le divorce d'avec Sony !
Premier titre : WipEout 64, attendu pour l'automne.

■ **FORMULA ONE 98** est prévu pour la rentrée sur Playstation. En plus de la licence officielle FIA, on retrouve les écuries du Championnat du monde ainsi que tous les pilotes. Nouveauté : le mode 4 joueurs en simultané sur deux Playstation reliées .

■ **PSYBADECK.** Un jeu d'action pour Playstation dans lequel vous incarnez un garçon sur une planche en lévitation (style "Retour vers le futur"). Au programme, neige, désert ou jungle. Novembre 1998.

■ **ATTACK OF THE SAUCERMAN, PLAYSATION.** Vous incarnez Ed, un extraterrestre, armé d'un pistolet laser, qui doit libérer les 28 niveaux des affreux aliens. Bruitages délirants et ambiance films des années 60. Noël.

■ **ELIMINATOR, PLAYSTATION.** Un shoot en 3D, avec mappage de textures, 30 ennemis différents et sources lumineuses en temps réel... Mi-octobre.

■ **THE CONTRACT, PLAYSTATION.** Un action-aventure en 3D, dans lequel vous incarnez un homme ou une femme qui doivent remplir 30 missions. Noël.

■ **LANDER, SUR PLAYSTATION,** est un jeu d'action futuriste. Seul ou à deux (Link), vous visiterez 15 planètes à bord de votre vaisseau spatial pour plus de 40 missions. Un jeu de golf est également attendu pour la fin de l'année. Global Domination est un jeu d'action/réflexion et de combat en 3D. Tout commence en 1945...

Oddworld : l'Exode d'Abe

Tous ceux qui ont aimé l'Odyssée d'Abe seront heureux d'apprendre que la suite de ce jeu de plates-formes/réflexion est en cours de programmation. Attendu pour le mois d'octobre, l'Exode d'Abe vous propose à nouveau d'incarner Abe le Mukodon. Après que Rupture Farm a été détruit, l'infâme Molluck a décidé de construire une nouvelle usine, une brasserie cette fois-ci. Pas de Kro ni de Kanter, mais de la bière à base d'os pilés de Mukodons ! Le peuple d'Abe est encore en danger et voilà notre héros embarqué dans de nouvelles péripéties. Le principe reste le même : résoudre des énigmes tordues pour changer de niveau. De nouvelles créatures sont désormais présentes : Fleeches, Mudombies, Greeters et autres Slurgs.

Jeux de rôles

LA FRONTIERE DE L'INFINI : BIENVENUE AILLEURS...

Nous vous avons déjà dit tout le bien que nous pensons de la gamme Planescape, sorte de trait d'union jouable entre tous les univers d'AD&D. Le moment est maintenant venu de se lancer à l'aventure, avec ce scénario (niveaux 1à 5), qui emmènera vos personnages à Sigil, le centre du monde. Sigil est une cité extraordinaire : construite en anneau, elle se referme sur elle-même, de sorte que si vous levez les yeux vers le ciel (avec de bonnes lunettes), vous pouvez théoriquement apercevoir le reste de la ville... à l'envers ! Dans la Frontière, tout commence par une banale mission de recherche dans la Ruche, un genre de bidonville tentaculaire et malfamé. C'est lorsque les personnages comprennent que le type qu'ils sont chargés de retrouver est mort, que les choses commencent à se gâter. Classique mais bien conçue, cette aventure agrémentée de jolies aides de jeu se termine dans un endroit plutôt très chaud – pas forcément ce que vous croyez...

Virtual Chess 64

Adapté de la version PC, Virtual Chess 64 est le premier jeu d'échecs à sortir sur Nintendo 64. Que dire de plus que lors de la dernière présentation, si ce n'est que le jeu est bien évidemment en 3D et que des animations amusantes viennent égayer les parties lorsqu'un joueur prend une pièce à son adversaire. Une vue 2D est aussi proposée pour les puristes. Un mode Entraînement propose des résolutions de mat en un ou plusieurs coups, quelques ouvertures classiques, comme l'espagnole, sont aussi présentées afin de faire de vous un petit Kasparov en quelques jours... Tu le crois, ça ?

teenage line

"TEENAGE LINE"
c'est le numéro de téléphone N° 1
chez les Teenagers qui aiment bouger et s'éclater!
Une fois en ligne, tu pourras t'éclater avec tous les mecs et les nanas qui seront connectés en même temps que toi sur le service.
(C'est le plus gros forum de France !)

N'appelle pas, c'est vraiment trop coOOL pour toi !

08 36 68 47 48

Trop cool!

Que vas tu gagner en -de 30 sec ?

1 > UN SCOOTER ?

2 > UNE N64 ?

3 > T-SHIRT SIMPSONS ?

RIEN ?

pour le savoir, appelle vite !!!

08 36 66 00 00

(c) AB 3,71 F/APPEL

LE NUMERO QUI FAIT PEUR

DES CENTAINES DE CADEAUX A GAGNER.

08 36 68 22 98

© 1,2,3 MULTIMEDIA 2,23 F/MN

08 36 68 91 00

08 36 68 00 23

THE SIMPSONS © 1996 •20th Century Fox Film Corp

08 36 68 00 05

©1,2,3 MULTIMEDIA - 2,23 F/MN

08 36 69 25 24

1,2,3 MULTIMEDIA - 08 36 68 : 2,23 F/mn
08 36 66 : 3,71 F/appel

pour tous les jeux
0900-01-299 : 18,75 FB / mn

pour tous les jeux
00-23-28-22-00 : 3,05 TND

pour tous les jeux
00-23-28-22-01 : 3,41 FS / mn

DIVERS

■ **L'IMPORT DUREMENT SANCTIONNÉ.** Les importations de produits Nintendo en provenance de pays étrangers à la Communauté européenne sont illégales. Qu'on se le dise. Nintendo vient en effet de gagner différents procès contre des boutiques qui ont mis en vente des jeux, des consoles N64 et autres Game Boy Pocket provenant du Japon et des USA. Selon la législation sur la propriété intellectuelle (voir "hors-série 3H" pour plus d'infos), cet acte est considéré comme de la contrefaçon. Des dommages et intérêts importants ont été alloués au constructeur.

■ **L'E3 AU GRAND COMPLET.** Preuve de la bonne santé de notre milieu (et de la bonne réputation de ce salon qui se tient une fois l'an), les organisateurs n'ont plus assez de place pour caser tout le monde... On aurait bien un espace à leur proposer Porte de Versailles mais bizarrement, ça ne semble pas coller.

■ **ODORAMA.** Selon une rumeur sur Internet, Nintendo aurait annoncé son intention de sortir un "odor pak" pour la N64. La bête se brancherait à la place du Rumble Pak (dont il aurait d'ailleurs la fonction vibrante). C'est Mother 3 (sur DD64) qui serait le premier jeu à supporter cette extension odoriférante. Savent vraiment plus quoi inventer.

■ **TROIS JEUX POUR LA KATANA.** En plus de D2, de Warp, trois titres seraient finis ou en cours de finition pour la nouvelle console de Sega : Sega Rally 2, Scud Race et Virtua Fighter 3. Deux nouveaux jeux basés sur les univers de Sonic et Panzer Dragoon sont en cours de développement.

Warzone 2100

Derrière ce nom se cache un jeu d'action et de combat en temps réel. Tout le jeu se déroule aux Etats-Unis et votre but est de conquérir, par n'importe quel moyen, le continent nord-américain. Vos seules armes sont les quelques bribes de technologie qui subsistent après une terrible confrontation nucléaire. Comme pour tout jeu de ce genre, il faudra rechercher les ressources naturelles du milieu dans lequel vous évoluez, réparer vos équipements endommagés ou encore exterminer les droïdes ennemis. Trois immenses campagnes sont annoncées. Parmi elles, le désert ou la ville. Eidos annonce une intelligence artificielle très développée, ce qui laisse envisager des parties acharnées contre l'ordinateur.

Septembre

Holy Magic Century

Holy Magic Century est un des action-RPG les plus attendus sur la N64. Développé par la fameuse équipe de MRC, mais distribué par THQ, le duo Imagineer et Genki (MRC et Fighters Destiny) risque de faire encore des étincelles. Dans ce jeu tout en 3D, vous incarnez Brian, un petit aventurier qui possède le grand pouvoir de communiquer avec la nature, et donc d'invoquer des élémentaires. La magie a une importance capitale, comme vous l'avez deviné. De plus, le cycle du temps est géré comme de vraies journées. On pourra voir le soleil se coucher et le ciel tourner au rouge. Tout cela promet d'être passionnant, en attendant la sortie de Zelda 64.

Juillet
Juin
Juin

Crime Killer

Septembre

Encore une simulation de voiture ! Mais à la différence des autres jeux du genre, le scénario de Crime Killer se déroule en 2115. Vous faites partie de l'Elite protectorale et votre mission consiste à patrouiller dans les rues de la ville pour neutraliser les gangs de criminels en employant la manière forte : à coups de mitraillette ou de laser. Entièrement en 3D, le jeu dispose d'une animation ultrarapide et d'effets spéciaux très réussis. Deux vues sont aussi proposées : subjective ou arrière. Début des rondes, dès la fin de l'été.

Shadow Gunner

Shadow Gunner ressemble, par bien des aspects, à Mechwarrior. D'abord à cause du robot que vous dirigerez au cours des missions, ensuite à cause de l'aspect shoot 3D du jeu. Vous pourrez avoir une vue "doom-like", ou une vue de dos, à la Tomb Raider. Pour chaque mission, il y a plusieurs objectifs à atteindre. Certains sont primordiales pour la réussite de l'opération, d'autres secondaires et donc non obligatoires. Le jeu se passe dans trois univers différents, chacun composé de 15 niveaux. Enfin, le jeu aura une couleur très arcade, ce qui le différenciera nettement de Mechwarrior.

Resident Evil 2

PRENDS-TOI EN MAIN

ASCII, grand fabricant de pad devant l'Eternel profite du raz de marée Resident Evil pour nous sortir un pad dédié. Compatible avec tous les Resident Evil sortis jusqu'ici, son grand avantage est la gâchette (Croix), située sur la jupe droite, à la place des boutons L1 et R1, pour tirer sur les zombis à la manière d'un revolver. Les boutons courir (Carré) et pointer (R1) ont été placés sous le pouce. L'idée est sympa, mais on peut regretter la finition un peu trop brouillonne. Lors de la prise en main, on a l'impression d'avoir un objet assez cheap et trop léger. De vraies matières "GRIP" sur les jupes, sur les directions et sur les boutons auraient été bienvenues. La gâchette est un simple bouton tout mou, au lieu de jouer sur la carte du vrai flingue. De plus, le turbo sur le bouton courir (Carré) ne sert à rien. Finalement, le pad Resident Evil est relayé au rang de gadget. C'était une idée qui aurait pu être géniale. Dommage.

Tekken 3

LA CENSURE FRAPPE ENCORE

Aux States, Namco commence à avoir l'habitude de la censure. Après le scandale de Soul Blade, où l'intro avait été honteusement retouchée, c'est au tour de Tekken 3 d'être frappé par le protectionnisme puritain américain. A l'époque, Sophitia avait été obligée de revêtir un horrible maillot de bain. Dans Tekken 3, les censeurs ont vu d'un très mauvais œil la séquence de fin de Nina Williams. Dans cette séquence, Nina, pour échapper à deux hommes trop entreprenants, dégrafe le soutien gorge d'une amie. Bien qu'à aucun moment, aucun sein, et encore moins le moindre téton n'apparaisse à l'écran, cette séquence ne sera pas dans la version américaine de Tekken 3. Comme vous le savez peut-être, aux Etats-Unis, les femmes n'ont pas le droit de se promener topless sur les plages... et ceci explique certainement cela. Vive la France !

Mortal Kombat 4

Mortal Kombat 4 suit son petit bonhomme de chemin et le jeu a bien évolué depuis la fois où il avait été présenté. Bien que le jeu ne soit pas encore terminé, on peut déjà dire qu'il a subi un sacré lifting. Les graphismes sont proches de ceux de l'arcade, très fins et très colorés. L'animation est désormais plus souple et les effets visuels très nombreux. Le jeu comporte une bonne dose de Fatalités et des Combos infernaux. Prise de sang dans quelques mois...

AU ROYAUME DES RPG

SQUARE FAIT SON CINÉMA... Beaucoup d'entre vous ont adoré la série des Final Fantasy. C'est donc avec plaisir que nous vous annonçons la préparation du film "Final Fantasy" ! Il sera uniquement constitué d'images de synthèse et devrait posséder un scénario complètement original (avec un nouveau héros nommé Grey...). Sortie prévue en l'an 2000 au Japon. Patience...

LE DD64 SPÉCIALISÉ DANS LES RPG ? Vu le faible nombre de jeux de rôles sur sa 64 bits, Nintendo semble vouloir tabler sur le DD64 pour combler le vide. Ainsi Imagineer (MRC, Quest 64) se lance déjà dans la création de deux jeux de ce type. Le premier, au titre provisoire de Desert Island, serait un Populous à la sauce RPG. Le deuxième, répondant au doux nom de Suu, se rapprocherait plus des RPG classiques à la Final Fantasy. Et n'oublions pas le fameux Zelda qui, selon les derniers bruits, serait prévu pour le marché japonais sur le support DD.

Y-AURAIT-IL DES PROBLEMES AVEC LA SATURN ? Il semblerait que Konami repousse les dates de sorties de Suikoden et de Dracula X sur Saturn à des calendes qui à défaut d'être grecques n'en sont pas moins indeterminées (entendez par là, pas avant l'été 98). De même, la sortie de Magic Knight Rayearth ,de Sega, en version US a été repoussée à juillet.

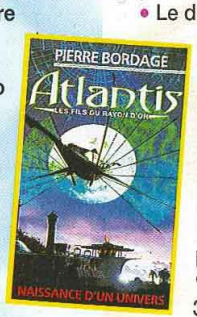
MULTIMÉDIA

■ **Un nouveau film sur les jeux.** C'est le génial David Cronenberg ("Vidéodrome", "La Mouche", "Scanners"...) qui réalisera ce nouveau film qui conte l'histoire d'une réalisarice de jeu vidéo (Jennifer Jason Leigh) dépassée par sa création (le jeu semble se connecter au cerveau de l'utilisateur pour s'y nourrir de ses peurs et de ses désirs...). Le film devrait sortir d'ici la fin de l'année aux Etats-Unis.

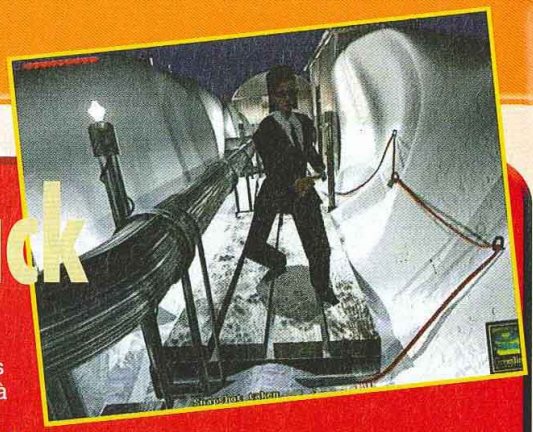
■ **David Lynch se met au jeu.** David Lynch, que l'on connaît pour la réalisation de films tels que "Sailor et Lulla", "Elephant Man" ou l'excellentissime série télé "Twin Peaks" se met au jeu vidéo. Son bébé, Woodcutters from Fiery Ships, est réalisé par son propre studio, Substation, en collaboration avec une société japonaise du nom de Synergy (auteur de Gadget, un jeu PC). On ne sait sur quelle plate-forme le jeu devrait tourner, ni même ce qu'il contient. Il devrait sortir fin 99, et promet d'être "étrange". S'il le dit...

■ **"Cybersports".** Première émission de télé entièrement consacrée aux simulations sportives et au sport sur Internet, "Cybersports" est diffusé tous les mercredis matin sur AB Sports. A voir donc si vous êtes un (heureux ?) possesseur du bouquet AB Sat.

■ **Le nouveu monde.** Après Myst, J'ai Lu sort maintenant une "extension", sous forme de roman, du jeu Atlantis (Saturn, Playstation et PC). Ce livre, écrit par Pierre Bordage, explore les zones d'ombre de l'univers créé par Cryo (et plus précisement du scénariste Johann Robson). Franchement, on en reprendra bien une tranche. Atlantis, Naissance d'un monde. Editions J'ai Lu, 40 francs.



Men in Black



Men In Black (MIB pour les intimes...) pointe enfin le bout de ses flingues. Le jeu reprend les trois personnages clés du film et les transpose dans un univers à la Resident Evil, assez glauque mais d'une variété appréciable. Chaque personnage aura la possibilité de se battre au poing et au pied, de sauter, courir, tirer avec une arme particulière ou accéder à un inventaire. Le jeu est également très proche de Resident Evil dans son déroulement, puisque vous devrez résoudre certaines énigmes ou blaster des hordes d'aliens dégoulinants au détour de sombres couloirs. Cette version Playstation est l'adaptation du titre PC du même nom et d'ores et déjà disponible.

Hardware

NINTENDO À LA RECHERCHE DE PARTENAIRES

● Next Generation Online nous a gratifiés d'un papier intéressant sur les problèmes rencontrés par Nintendo pour sa prochaine console. Voici ce qu'on pouvait en tirer.

• Les ventes mondiales de N64 n'ont pas convaincu Nintendo qui a planifié une sortie de sa nouvelle console pour fin 99. Mais de nombreux problèmes se posent.

• Le développement du hard de cette nouvelle console ne sera pas assuré par Silicon Graphics (comme ce fut le cas pour la N64), mais la collaboration avec cette société continuera sous d'autres formes.

• Le choix des partenaires pour la réalisation du hard de cette nouvelle bécane est excessivement restreint. Et c'est en ça que Nintendo est dans la "mouise"... Après le rachat de la technologie M2 par Matsushita et l'arrêt des développements "hard" de la 3DO Company, la branche de 3DO qui a réalisé le hard de la M2 a été revendue à Samsung qui l'a nommée CagEnt. CagEnt a réalisé une nouvelle architecture destinée à des consoles supérieures à celle de la M2. Evidemment, Nintendo était très interessé. Las, Samsung et Nintendo n'ont pas pu s'entendre, et c'est Microsoft Web-TV qui a racheté toutes les technologies de CagEnt pour sortir sa propre "console" (qui aura des fonctions Web-TV, jeux...) en l'an 2000.

• Nintendo doit donc trouver un nouveau partenaire, et comme vous vous en doutez, ces prétendants ne courent pas les rues. Soit Nintendo décide de s'allier avec une branche dissidente de Silicon Graphics, une société du nom de ArtX (en s'attirant ainsi les foudres du géant américain et en récupérant tous les procès qui vont avec), soit il se tourne vers un autre fabricant, et dans ce cas, la sortie de la console se fera après l'an 2000. Bref, Nintendo semble dans une situation très délicate avec ce nouveau projet et le temps presse... La Katana et le Project X sont annoncés pour la fin de cette année !

CONCOURS RESIDENT EVIL™ 2

Amateurs de sensations fortes ?

A gagner

1er prix au 25e prix :

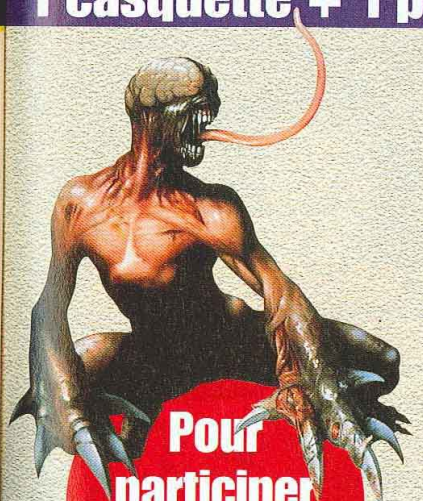
1 jeu Resident Evil 2 sur PlayStation

26e au 50e prix :

1 tee-shirt Resident Evil 2

51e au 75e prix :

1 casquette + 1 poster Resident Evil 2



Pour participer Tapez 3615 TCPLUS*

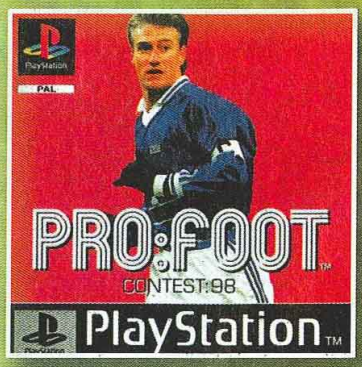
Extrait du règlement : Le concours Resident Evil 2 est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 27 mai 1998 au 25 juin 1998 minuit. Il est doté de 25 jeux Resident Evil 2 sur Playstation, de 25 tee-shirts Resident Evil 2, de 25 casquettes Resident Evil 2 et de 25 posters Resident Evil 2. Pour participer, il suffit de répondre à une série de questions sur le 3615 TCPLUS*. Les 75 gagnants seront déterminés selon les meilleurs scores obtenus. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Resident Evil 2, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

CONSOLES+ RESIDENT EVIL™ 2 Virgin INTERACTIVE CAPCOM PlayStation

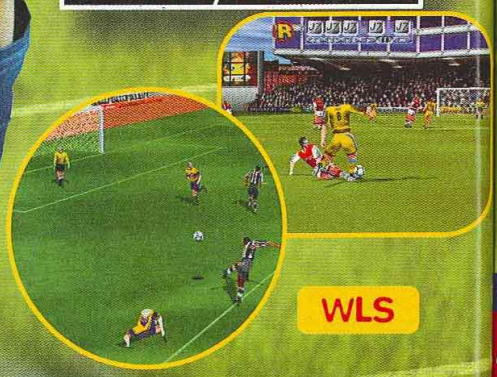
"PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
(C) CAPCOM CO., LTD. 1998. ALL RIGHTS RESERVED. RESIDENT EVIL is a trademark of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. Distibuted by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

*36.15 : 2.23 F TTC/min.

LES FAVORIS DE LA COUPE SO



PRO-FOOT

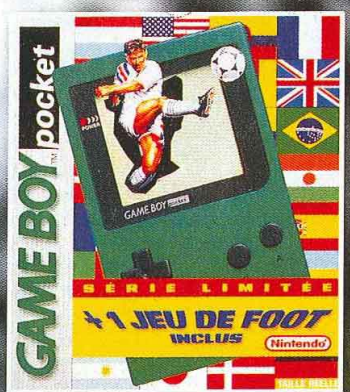


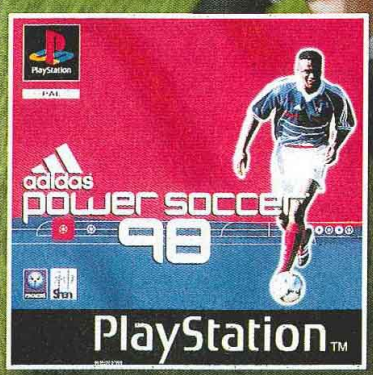
WLS

ADIDAS POWER SOCCER

COUPE DU MONDE 98

GAME BOY POCKET VERT + SOCCER





20

seront
par ULT
fondatio
Jean-Pie
sur cha
jeu de
football

7 NOUVELLES

ABBEVILL

ON

PARIS
PARIS/REPUBLIQUE JEUX V
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax :
PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75
Tél : 01 47 07 33 00
PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQ
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84
PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE
ASNIERES 01
95, avenue de la Marne - 926
BRUNOY 01
18, rue Pasteur - 91800
CERGY PONTOISE 01
Centre Commercial 3 Fontaine
7, Grand Place - 95000
ISSY LES MOULINEAUX 01
Centre Commercial « Des 3 Mo
OSNY-PONTOISE
Galerie marchande Auchan
Centre commercial de l'Oserai
Tél : 01 30 38 48 18

LE

ULTIMA EN VPC :

UPISONT DÉJÀ CHEZ ULTIMA !

20 F

LE PLUS BEAU BUT DE LA COUPE : SOUTENEZ LA FONDATION "9 DE CŒUR" pour les enfants handicapés

seront reversés par ULTIMA à la fondation de Jean-Pierre Papin sur chaque jeu de football.

NOUVELLES ADRESSES :

BRUNOY : NOUVEL ESPACE RESEAUX

ABBEVILLE · BALARUC · BREST · CHARTRES · OSNY · LENS · LORIENT

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

PARIS

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX 01 47 36 17 03
Centre Commercial «Des 3 Moulins» - 92130

OSNY-PONTOISE Nouveau
Galerie marchande Auchan
Centre commercial de l'Oseraie
Tél : 01 30 38 48 18

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

ABBEVILLE Nouveau
9, rue Jean-Jaurès - 80100
Tél : 03 22 19 04 04

AIX EN PROVENCE 04 42 93 12 12
Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq -13090

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 50 51 28 41
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AVIGNON 04 90 16 90 37
54, rue Carreterie - 84000

BALARUC-LE-VIEUX Nouveau
Centre Commercial - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
1, rue de la Miséricorde - 20200

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST Nouveau
12, rue Louis Pasteur - 29200
Tél : 02 98 80 62 14

BRIVE 05 55 17 18 00
29, rue de la République - 19100

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100

CHALON SUR SAONE 03 85 48 16 40
20, rue d'Autun - 71100

CHARTRES Nouveau
10, rue de la Poêle perçée - 28000
Tél : 02 37 21 60 50

44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DOUAI 03 27 71 60 70
Galerie de la Madeleine - 59500

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LE MANS 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhommet - 72000

LENS Nouveau
C. Commercial Lens II -Vendin le Vieil - 62880
Tél : 03 21 42 62 63

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
Centre Commercial des Tanneurs - 59000

LORIENT Nouveau
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
Tél : 02 97 84 87 38

LYON 04 72 74 46 39
32, rue Ney - 69006

METZ 03 87 37 01 46
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
Centre Commercial - Cabestani - 66330 68

PROVINS 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160

ROANNE 04 77 70 03 48
75, rue Maréchal Foch - 42300

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35400

SAUMUR 02 41 67 22 12
7, rue Beaurepaire - 49400

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000

TOURS 02 47 61 73 80
46, rue Grand Marché - 37000

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, rue Georges Frier - 38500

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

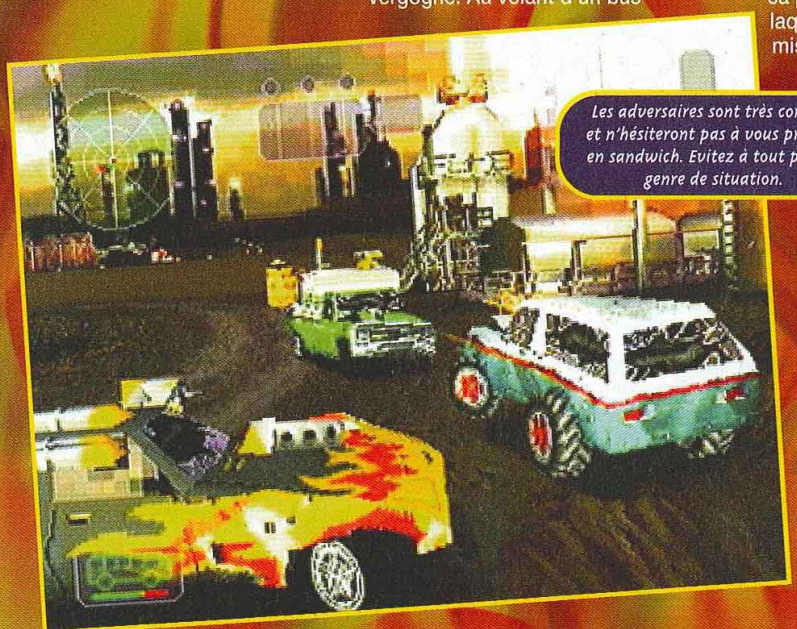
Peter's Plane

TESTS

VIGILANTE 8

Calqué sur le principe de Twisted Metal ou du plus récent Interstates 76 (uniquement disponible sur PC), Vigilante 8 vient mettre une grosse claque au genre sur Playstation et nous dévoile ce que le développeur Luxoflux a dans le ventre.

Luxoflux, dont c'est le premier titre, semble bien apprécier les seventies. Tous les bolides, l'habillage du jeu, les personnages sont inspirés de ces "années fonk" et le résultat est très "stylée"... Il y a vraiment un esprit, une ambiance même, ce qui, par les temps qui courent, est lin d'être négligeable. Mais au fait, c'est quoi comme jeu Vigilante 8 ? Une simulation mâtinée de shoot'em up, un carnage routier bien violent où les caisses se shootent sans vergogne. Au volant d'un bus de ramassage scolaire, d'une jeep, ou d'une caisse superbement profilée genre Firebird, le joueur sera catapulté dans une aire de combat immense dans laquelle il devra trouver des armes et surtout ses quatre adversaires en vue de les détruire. Selon que vous jouez en mode Arcade ou en mode Quest, les finalités seront toutefois un brin différentes. Dans le premier, vous devrez tout simplement exploser tout ce qui roule. Dans le mode Quest chacun des douze bolides aura sa propre quête durant laquelle il aura différentes missions à accomplir. On vous demandera par exemple de protéger une station service ou de détruire des générateurs. Ça ne va pas très loin mais ça sert à donner une justification au carnage qui s'ensuivra. Les armes à votre disposition sur le terrain sont assez nombreuses (mortier, missiles à tête chercheuse, mines, canon plasma, bouclier...) mais les adversaires pourront aussi profiter de ces bonus. Soyez le plus rapide mais également le meilleur conducteur car les dégâts subis lors d'une collision avec un mur, un arbre ou une maison seront comptabilisés. A noter que la majorité des éléments du décor sont destructibles et qu'ils cachent pas mal de surprises.



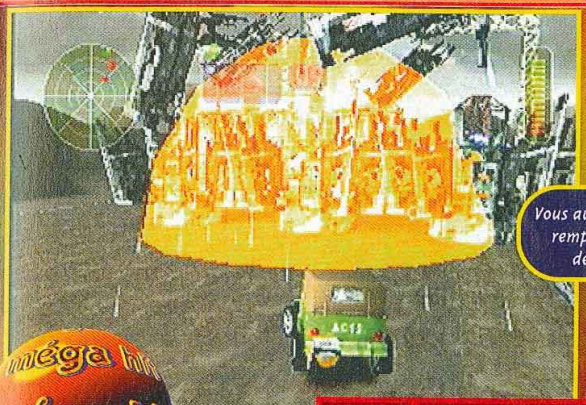
Les adversaires sont très coriaces et n'hésiteront pas à vous prendre en sandwich. Evitez à tout prix ce genre de situation.

AVIS OUI !

Quelle claque ! Ça faisait longtemps que je n'avais pas vu une simulation aussi spectaculaire sur Playstation. Les aires de jeu ont été peaufinées à l'extrême, le comportement des caisses est d'un réalisme à toute épreuve et la variété des décors est vraiment à l'honneur. Le jeu est très bien conçu et le principe va ravir bien des fans de Twisted Metal. On peut juste regretter que le jeu soit si difficile et la prise en main si délicate. Mais l'habitude aidant, on se laisse complètement emporter et on n'a de cesse de recommencer et recommencer encore. Une excellente surprise.

SPY

En récupérant u nouvel élément greffer sur votre à quoi ressemble d'un Spy en



Vous aurez parfois des missions à remplir, comme par exemple détruire ce générateur.

méga hit

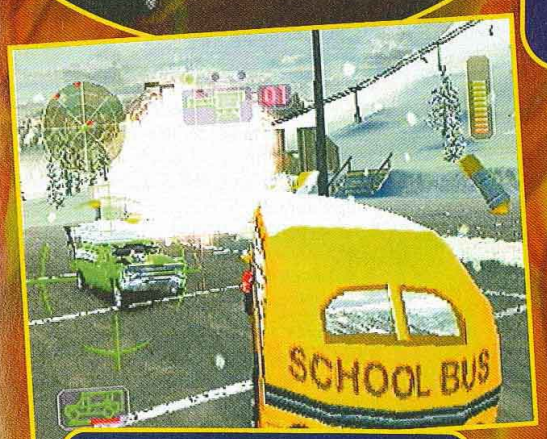
AVIS OUI !

Depuis Twisted Metal 2, je m'ennuyais. Vigilante 8 bénéficie des toutes dernières techniques de programmation et le résultat est vraiment impressionnant. Seul, à deux en Versus ou en Coopération, c'est la folie. Les explosions, les crépuscules et les décors sont magnifiques, les armes et véhicules nombreux. Le jeu est jouable mais difficile, pas de pitié de la part des adversaires. Il y a des passages secrets et un peu d'astuce est parfois nécessaire pour récupérer des bonus. Bref avec Spy on s'est éclaté. j'espère que vous ferez de même.

SWITCH

En récupérant une arme, un nouvel élément viendra se greffer sur votre caisse. Voici à quoi ressemble le véhicule d'un Spy en forme.

En explosant la porte, vous pourrez emprunter l'un des téléphériques pour récupérer les bonus qui trainent sur leur route.



En espérant qu'il n'y a pas de mômes à l'intérieur...

VARIEZ LES PLAISIRS

Vigilante 8 propose une dizaine d'aires de jeu très variées qui devraient vous maintenir éveillé durant de longues nuits. Des pistes d'une station de ski, à une base secrète perdue au fin fond du Nevada, le joueur va voir du pays. Chaque niveau traversé regorge de petits "trucs" et de zones planquées. Fouillez partout et détruisez tout !

En mode Arcade, il vous sera possible d'évoluer à votre guise sur l'une des dix aires de jeu. Une bonne manière de repérer les bonus planqués et les particularités des terrains.

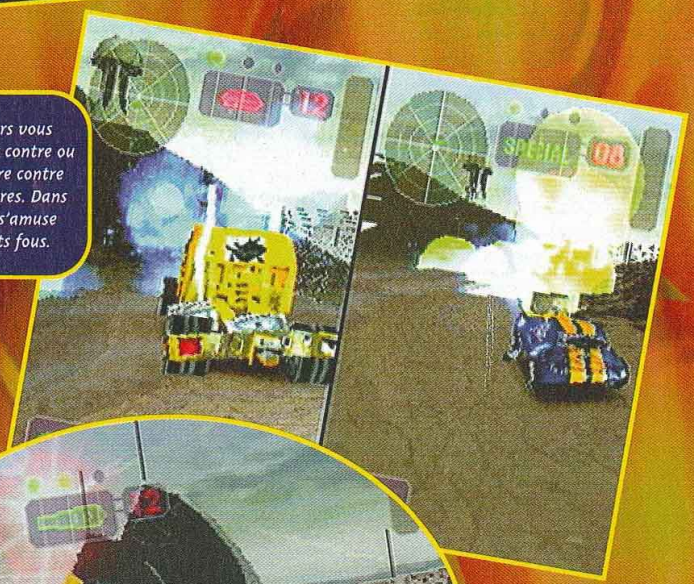
En détruisant les bâtiments, il ne sera pas rare que vous fassiez apparaître de nouveaux bonus.

Les niveaux sont très ouverts et comptent généralement deux ou trois zones clés.

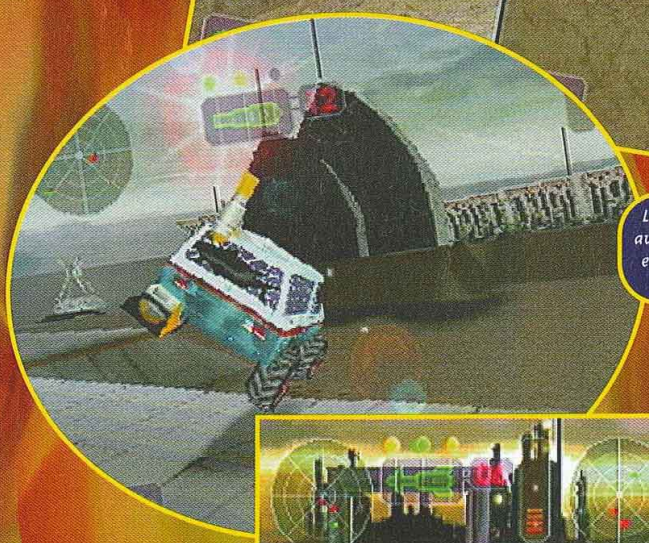
Les niveaux de nuit sont les plus impressionants (les effets de lumière y sont superbes) mais sont également ceux qui rendent le plus mal en photo...

VIGILANTE 8

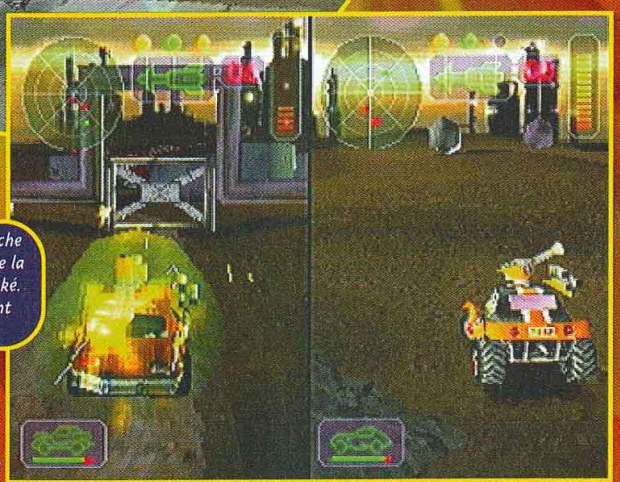
Douze voitures originales sont proposées, avec à chaque fois un personnage bien typé au volant.



Le mode 2 joueurs vous permettra de jouer contre ou avec un partenaire contre quelques adversaires. Dans les deux cas, on s'amuse comme des petits fous.



Le jeu est compatible avec le pad analogique et les sensations sont plutôt bonnes.



L'indication en bas à gauche de votre écran fait état de la vie du dernier ennemi locké. Vous allez voir qu'ils sont bigrement résistants.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : LUXOFLUX
- Editeur : ACTIVISION
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- CARNAGE ROUTIER
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 88%

Une intro de synthèse assez réussie, suivie d'une éclatante zique funkie.

GRAPHISMES 93%

Tout bonnement incroyables. Luxoflux a fait un boulot remarquable.

ANIMATION 90%

Des caisses super réalistes avec une impression de vitesse très raisonnable.

MUSIQUE 91%

Thèmes originaux, variés et souvent cachés par le bruit des explosions.

BRUITAGES 88%

Manque des voix digits pour compléter les bruits d'explosion ou de moteurs.

DUREE DE VIE 89%

Le jeu est difficile avec sa dizaine de niveaux. Le mode 2 joueurs est excellent.

JOUABILITE 79%

Petit défaut : le temps pour maîtriser les paramètres de la conduite et du tir.

INTERET 92%

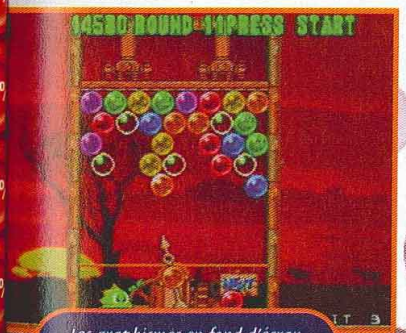
Vigilante 8 c'est du Twisted Metal puissance 1000 ! Les fans vont être aux anges. A réserver quand même aux pros, car c'est coton.

Certains niveaux occupent toute la largeur de l'écran. Difficile de faire des tirs à rebond dans de telles conditions.

BUST A MOVE 2 ARCADE EDITION

Bust a Move 2, c'est un peu comme les marées noires : une fois que la coque est éventrée, le pétrole se répand partout. Après la Saturn, la Playstation, la Neo Geo et la Game Boy, c'est au tour de la Nintendo 64 de se faire mazouter.

A jeu identique, principe identique. Rien de plus normal, non ? Pour les extraterrestres et autres amis de Pradel (tragiquement disparu des programmes de TF1), il est bon de rappeler le système du jeu : faire disparaître de l'écran toutes les billes de couleur qui s'y trouvent. Un seul moyen : les réunir par trois au minimum afin de les faire exploser. Si par malheur l'une d'elles parvient en dessous d'une certaine limite, déterminée par le bas de l'écran, la partie se termine. Chaque nouveau tableau propose un nouvel empilage de billes, et donc un nouveau challenge. Cette version de Nintendo 64 est rigoureusement identique aux versions déjà existantes, tant pour les graphismes que pour la musique. Par contre, on n'a plus droit à l'éditeur de niveaux, présent sur la dernière version Playstation de Bust a Move (à ne pas confondre avec la simu de danse testée le mois dernier et avec laquelle Gia soigne sa ligne). Une faute de goût qui se fait rapidement pardonner grâce à son mode 2 joueurs amusant.



Les graphismes en fond d'écran changent suivant votre progression.

RETOUR À L'ENVOYEUR

Le principe de Bust a Move est des plus simples. C'est en mode 2 joueurs qu'il prend toute sa saveur. Plusieurs techniques peuvent être employées pour vaincre son adversaire. Celle décrite ci-dessous va faire des dégâts !

Dès que l'occasion se présente, faites exploser une grosse grappe de billes de couleur.

L'écran de l'adversaire tremble et chaque bille explosée vient s'ajouter aux siennes.

Il suffit que l'adversaire soit très bas pour le mettre définitivement hors d'état de nuire !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TAITO
- Éditeur : ACCLAIM
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- RÉFLEXION

PRESENTATION 65%
Une démo du principe et des textes en anglais.

GRAPHISMES 70%
Sommaires, comme dans toutes les versions de Bust a Move.

ANIMATION -%
Impossible d'en parler pour ce genre de jeu.

MUSIQUE 80%
A la croche près, les thèmes des versions précédentes.

BRUITAGES 80%
Quelques voix digitalisées, rien d'extraordinaire.

DUREE DE VIE 90%
Seul c'est assez amusant, et à deux on se marre bien.

JOUABILITE 90%
Excellente avec le stick analogique ou la croix traditionnelle.

INTERET 87%
Le principe reste sympa. Mais on aurait aimé des nouveautés et un mode 4 joueurs !

AVIS NON !

On ne change pas une équipe qui gagne. Cependant, à force de trop tirer sur la ficelle, on finit par se la faire claquer sur le nez ! Bust a Move arrive sur Nintendo 64, c'est une bonne surprise. Mais où sont passées les nouveautés de la version Playstation ? Exit le mode Edition qui permet de créer ses niveaux ! Pourquoi ne pas profiter des capacités de la console et proposer un mode 4 joueurs ? Voici une adaptation bête et méchante comme on aimerait en voir moins souvent ! A réserver à ceux qui ne connaissent pas ce titre génial.

NIIICO

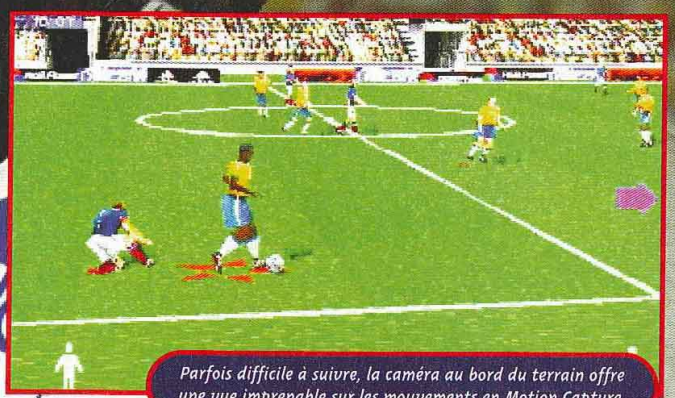
adidas power soccer 98

méga hit

Coupe du monde oblige, les éditeurs s'en donnent à cœur joie avec les simulations de football. Psygnosis ne déroge pas à la règle et nous offre un troisième Adidas Power Soccer, le plus abouti des trois.

Après le désastreux second volet, Shen et Psygnosis ont réagi. Les moyens de leur reconquête sont conséquents : un jeu en haute-résolution qui tourne à 30 images par seconde, 400 équipes nationales et internationales, 34 stades modélisés et les véritables statistiques de plus de 10 000 joueurs. Impressionnant... D'autant que les développeurs ont revu la jouabilité grâce au recours à une Motion Capture d'une qualité inégalée sur Playstation. L'introduction transporte les joueurs dans une ambiance inhabituelle pour un jeu de foot. La grande classe ! Les écrans de sélection proposent des menus du meilleur goût, simples et complets. Un effort particulier a été porté à l'aspect simulation, et on trouve 12 modes sur un seul CD. Les options sont très nombreuses et permettent toutes les fantaisies. De l'incontournable Coupe du monde à la modeste Coupe Libertadorés, en passant par la Ligue des champions, vous pourrez disputer tous les plus grands tournois. Et ce jeu étant parrainé par Adidas, on retrouve les vrais noms des joueurs, point important dans la jungle des jeux de foot. La partie commence et l'étonnement avec. Le jeu ne ressemble à aucun autre. Les mouvements sont fluides et les graphismes très colorés. Les commentaires d'Yves le coq sont... déroutants !

La prise en main est des plus délicates. L'inertie des joueurs est telle qu'il faut s'y reprendre à deux fois pour atteindre le ballon. L'accélération des joueurs, selon la difficulté choisie, est sensible et difficile à contrôler. Mais ensuite, on commence à entrevoir la profondeur du jeu. Tous les boutons de la manette servent. Les passes et les centres sont précis, les déviations du ballon très efficaces et monter une attaque devient vite un plaisir. Le point très innovant tient dans la part belle faite au jeu collectif. Vous ne pourrez que très rarement frapper directement de 30 ou 40 mètres... Vous devrez partir à l'assaut de la surface de réparation adverse et trouver le partenaire démarqué. Si, avec un bon timing, les têtes sont très précises, les lobs par contre sont trop mous. APS est un jeu difficile. Persistez dans votre apprentissage et vous ne le regretterez pas.



Parfois difficile à suivre, la caméra au bord du terrain offre une vue imprenable sur les mouvements en Motion Capture.

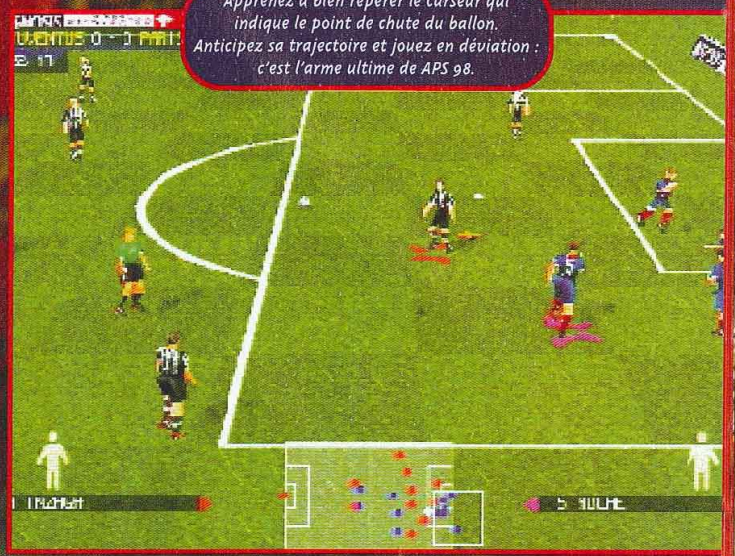
Il est difficile d'ajuster une frappe de loin. Montez une belle attaque, jouez sur la vivacité et la précision à la volée de vos attaquants. Et c'est le but !

AVIS OUI !

Shen et Psygnosis ont gagné leur pari ! APS 98 apporte son lot conséquent d'innovations. La précision et le rythme endiablé des parties auront bien vite raison des difficultés de maniement des premières heures de jeu. Fluide et sensible, APS 98 ne limite pas le joueur à un nombre restreint de mouvements. Si vous parvenez à maîtriser ce bijou d'arcade, vous serez surpris par la liberté de mouvements qu'il permet.

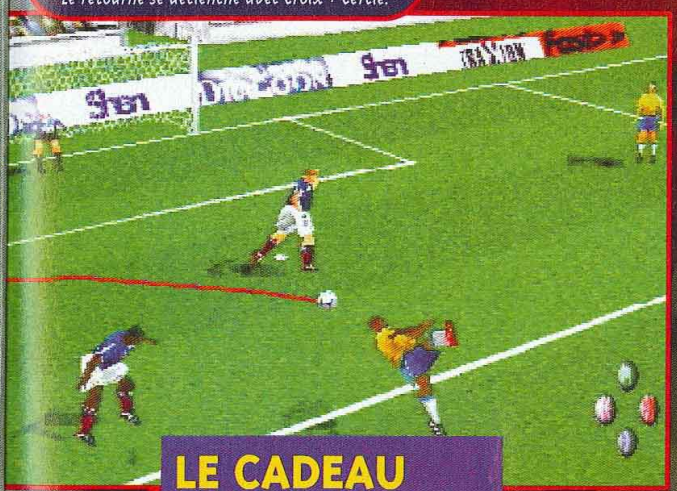
TOXIC

La victoire est belle et ouvre la porte des équipes cachées.



Apprenez à bien repérer le curseur qui indique le point de chute du ballon. Anticipez sa trajectoire et jouez en déviation : c'est l'arme ultime de APS 98.

Utilisez le bouton Cercle du pad pour déclencher une reprise de volée dévastatrice. Le retourné se déclenche avec Croix + Cercle.



LE CADEAU CONSOLES+

Ultime moyen de juger par vous-même, vous avez la possibilité de jouer à Adidas Power Soccer ce mois-ci, grâce à Consoles+. Pour un test approfondi, c'en est un !

Même système que pour la reprise de volée, mais appuyez sur le bouton Triangle du pad.

DES MENUS COMME S'IL EN PLEUVAIT !

La richesse du jeu tient principalement dans la diversité des options proposéeS. Vous remarquerez également que l'habillage est superbe.

Tous les matchs sont précédés d'une publicité pour Adidas. Que de stars !

A partir de ce menu, vous pouvez choisir votre mode. L'Entraînement est très utile pour se faire la main.

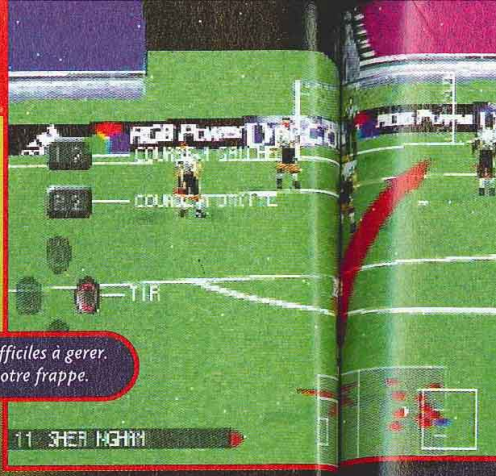
Vous configurez votre équipe comme vous l'entendez.

Pensez à paramétrer votre partie pour mettre toutes les chances de votre côté.

adidas power soccer 98

Précipitez-vous à la chute du ballon après un dégagement du gardien.

En cours de partie, vous pourrez modifier le placement de vos coéquipiers en attaque ou jouer le hors-jeu en défense.



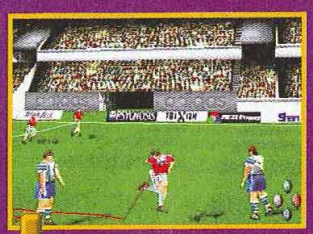
Les coup-francs sont difficiles à gerer. N'enlevez pas trop votre frappe.

QUE DU BEAU !

Dans la grande tradition des Adidas Power Soccer, le jeu vous réserve quelques surprises quant aux possibilités athlétiques des footballeurs. Voici quelques exemples, pris sur le vif, de véritables compositions artistiques.

Le saut du cabri ! Aussi spectaculaire qu'inutile. Appuyez lorsque le joueur ne contrôle pas le ballon sur Croix + Carré.

Une agression caractérisée. Antijeu, mais tellement défoulant. Faites Croix + Cercle avec un joueur en défense.



Un mouvement dans la plus pure tradition brésilienne. Pour faire cette roulette, appuyez sur Croix + Cercle avec un joueur en possession du ballon.

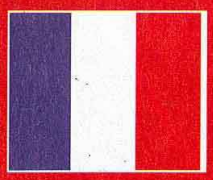
Le contrôle de la poitrine s'effectue automatiquement lorsque vous placez le joueur sur le curseur indiquant la chute du ballon.

C'est au car
résultats ca
Marcel, en v
l'une des pe
jeux vidéo. F
(incroyable !
bien éviden
s'éclater dev
contraignan
Déjà parrain
fidèle à ses
été attiré pa
bruitages. P
parties s'enc
animations e
joueurs qui c
attention. Lo
marqué, par
se dandinent
de la touche
hanches, ce
rire. La journ
elle avait co
sourire et un
et sincère.

AVIS OUI !

Ce jeu est vraiment beau ! Des scènes cinématiques magnifiques vous accueilleront et vous accompagneront dans le jeu, quant aux menus en haute-résolution ils en impressionneront plus d'un... Sur le terrain, vous jouerez en écoutant avec plaisir les voix en français des commentateurs. Comme d'hab, tous les coups sont permis : tirs, passes, jongles, tacles,.. A vous de créer votre style de jeu pour arriver à la victoire. A voir absolument !

CHEUB



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SHEN
- Editeur : PSYGNOSIS
- Disponibilité : JUIN 98
- Prix : D

- FOOTBALL
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : -
- Sauvegarde : MEMORY CARD

CHAUFFE MARCEL !

Consoles+ s'est rendu dans la banlieue de Milan, afin de rencontrer Marcel Desailly, parrain du jeu Adidas Power Soccer 98. A quelques jours de la Coupe du Monde, il a accepté de nous recevoir et de répondre à quelques-unes de nos questions.

C'est au camp d'entraînement du Milan AC que Marcel Desailly nous a reçus. Avec les résultats catastrophiques de son équipe, l'ambiance générale est tendue. Cependant, Marcel, en vrai professionnel, joue le jeu et répond à chacune de nos questions. Assis sur l'une des pelouses du centre d'entraînement, Marcel nous apprend qu'il est un vrai fan de jeux vidéo. Possesseur d'une Playstation, mais également d'une console Atari 2600 (incroyable !!!), il apprécie tout particulièrement les simulations de sport et bien évidemment, les jeux de football. Il passe de nombreuses soirées avec ses amis à s'éclater devant une bonne simulation, "cela me détend et c'est beaucoup moins contraignant et fatiguant qu'un entraînement avec le Milan AC", déclare-t-il amusé. Déjà parrain du tout premier Adidas Power Soccer, Marcel est une personne qui reste fidèle à ses idées. Nous lui avons fait essayer cette nouvelle version, et Marcel a aussitôt été attiré par les musiques et les bruitages. Puis, à mesure que les parties s'enchainaient, ce sont les animations et les attitudes des joueurs qui ont retenu sont attention. Lorsqu'un but est marqué, par exemple, les joueurs se dandinent le long de la touche en remuant les hanches, ce qui l'a fait beaucoup rire. La journée se termine comme elle avait commencé par un grand sourire et une empoignade franche et sincère.

PRESENTATION 91%

Une introduction en images de synthèse d'un genre nouveau pour un jeu de foot.

GRAPHISMES 92%

En véritable haute-résolution avec de très belles couleurs.

ANIMATION 93%

Les mouvements des joueurs sont complets. Très bonne Motion Capture.

MUSIQUE 89%

Agréable pendant les écrans de présentation. Pas de musique pendant les matchs.

BRUITAGES 85%

Les bruitages sont trop discrets pendant les matchs. Le public roupille.

DUREE DE VIE 90%

Les différents modes et les options à gogo vous occuperont longtemps.

JOUABILITE 88%

APS 98 demande un bon entraînement avant d'en maîtriser les finesses.

INTERET 91%

Difficile de prise en main, APS 98 se dévoile après plusieurs parties. Résolument tourné vers l'arcade, le jeu vous oblige à jouer collectif et offensif.

DARIUS G

La saga des Darius n'a jamais eu trop de chance sur console, les adaptations étant trop tardives et dépassées par rapport aux nouveautés en arcade... Mais là, c'est différent ! Darius G va faire très mal.

méga hit

Darius est un grand classique dans la famille des shoot them up à scrolling vertical. Deux caractéristiques le différencient des autres jeux du genre. Tout d'abord, un enchaînement des niveaux en pyramide : à la fin de chaque niveau, vous avez le choix entre deux niveaux différents. Ce qui implique qu'il faut finir le jeu plusieurs fois pour voir la totalité des niveaux. Son autre particularité tient à la dimension, gigantesque, des boss de fin, des espèces de gros poissons ! Les décors sont entièrement en 3D, un peu à la manière de Raystorm. Le jeu est compatible avec le Dual Shock, et vous pourrez vibrer à chaque tir ou explosion. Vous ramassez des options qui augmentent la puissance de vos armes et en changent la nature. Dans le menu d'options, vous pouvez paramétrer énormément de choses, comme la difficulté, le nombre de vies ou la puissance des armes avec lesquelles vous commencez ! Il y a un mode pour affronter uniquement les boss, histoire de s'entraîner. On peut bien entendu jouer à deux simultanément, ce qui est toujours beaucoup plus fun, même si votre partenaire meurt lamentablement à chaque tir et vous bouffe vos crédits ! Petite nouveauté, il est maintenant possible de capturer des vaisseaux ennemis, qui viennent alors se mettre en formation à vos côtés. C'est très efficace, car ils augmentent considérablement votre puissance de feu et arrêtent même un certain nombre de tirs avant d'être détruits. Vous pouvez aussi choisir de les faire s'autodétruire dans une gigantesque explosion, comparable aux classiques grosses bombes.

On fait exploser les vaisseaux qu'on avait préalablement récupérés pour faire le ménage.

A l'intérieur d'un même niveau, ça bouge beaucoup.

GROS BOSS

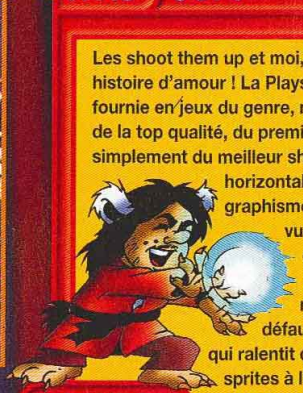
Dans Darius, c'est la tradition, les boss sont gigantesques et ressemblent à des poissons de l'espace ! Ils sont en plusieurs parties et longs à détruire... Bref, ils sont méchants !

Vous allez souffrir...

L'environnement est en 3D et ça se voit.

AVIS OUI !

Les shoot them up et moi, c'est une longue histoire d'amour ! La Playstation n'est pas très fournie en jeux du genre, mais avec Darius c'est de la top qualité, du premier choix. Il s'agit tout simplement du meilleur shoot them up à scrolling horizontal sur Playstation. Les graphismes en mettent plein la vue, l'action est endiablée et on n'a pas le temps de se gratter le bout du nez ! Son seul petit défaut concerne l'animation qui ralentit quand il y a trop de sprites à l'écran.



PANDA

Il faudra sla

AVIS O

Taito est un
parmi ses s
meilleur sho
(de Taito é
par Dari
qui ont f
innova
bilité
vous

AHL

Le scrolling change de sens.

Les décors méritent le détour.

Il faudra slalomer entre les tirs.

L'écran protecteur est l'option à récupérer absolument.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : TAITO
- Éditeur : TAITO
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SHOOT THEM UP
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 6
- Continues : -
- Sauvegarde : -

PRESENTATION 84%

Une bonne introduction en images de synthèse.

GRAPHISMES 94%

C'est très impressionnant, tout en en 3D, dans le genre de Raystorm.

ANIMATION 83%

Des ralentissements quand il y a trop de sprites à l'écran.

MUSIQUE 87%

Pas mal. Les amateurs reconnaîtront quelques thèmes des précédents épisodes.

BRUITAGES 83%

Classiques, efficaces, mais sans plus.

DUREE DE VIE 90%

Le jeu est assez difficile en mode Arcade, de plus il y a pas mal de niveaux.

JOUABILITE 91%

Le vaisseau répond parfaitement aux impulsions du pad.

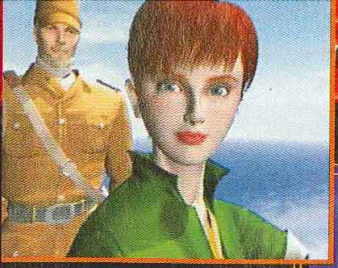
INTERET 92%

Darius G est le meilleur shoot them up à scrolling horizontal sur Playstation, et il est largement aussi impressionnant que Raystorm... Une réussite.

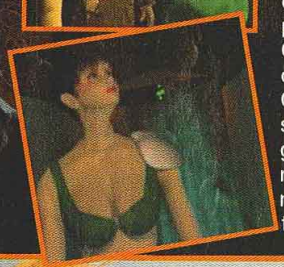
AVIS OUI !

Taito est un grand de l'arcade, et Darius figure parmi ses séries les plus populaires. Pour moi, le meilleur shoot them up était le superbe Raystorm (de Taito également), mais voilà qu'il est détrôné par Darius G. On retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série, ainsi que des innovations intéressantes, comme la possibilité de s'emparer d'un vaisseau ennemi. Quant à la réalisation, c'est vraiment la grande classe, avec de superbes effets en fausse 3D et des boss aussi énormes que magnifiques. Si vous ne devez acheter qu'un seul shoot, c'est celui-ci qu'il vous faut.

AHL



ENIGMA



Capcom a créé un nouveau style d'aventure avec Resident Evil. Succès oblige, les autres éditeurs s'y mettent. C'est le tour de Koei, en collaboration avec Omega Force, l'équipe à l'origine de Dynasty Warriors, de se frotter au genre.

Enigma se présente comme une copie de Resident Evil. A savoir, un jeu d'aventure en 3D, avec des angles de caméra fixes qui changent en fonction de la position des personnages, des combats contre les monstres, des portes à ouvrir, des clés à trouver. C'est juste le côté gore qui a été occulté. Enigma tient sur deux CD. Quand on voit la teneur en scènes cinématiques, les deux galettes se justifient amplement, même s'il est moins beau que son modèle. Vous aurez le choix entre trois personnages. Catherine, une fille de bonne famille, armée d'une espèce de pic, à la recherche de mystérieuses pierres. Thomas, un roi de la gâchette, qui reprend son couteau de survie, quand il tombe à court de munitions. Akira, un expert en arts martiaux, qui cherche à retrouver son père disparu. Chacun aura sa quête, et les lieux visités seront différents. La véritable innovation par rapport à Resident Evil 2 se situe au niveau des combats. Chaque perso a ses propres enchaînements, avec Dragon Punch et coups spéciaux à la clé. On retrouve un peu l'esprit des beat'em all. Une jauge d'énergie rend compte de votre état de santé. Le principe du jeu est plutôt classique. Il faut avancer dans les donjons, trouver les clés adéquates pour ouvrir les bonnes portes. Parfois, il faudra résoudre certaines énigmes, mais dans l'ensemble, le jeu ne nécessite pas vraiment la compréhension du japonais. D'ailleurs, le menu des items à base d'icônes, est archi simple. Par contre, la position des caméras a souvent tendance à cacher quelques portes. Elles ne sont visibles qu'en plaçant le perso à certains endroits. Et il faudra fréquemment consulter la carte pour connaître la situation exacte de la pièce. Les fans d'aventure se laisseront facilement tenter par cette très bonne copie de Resident Evil.

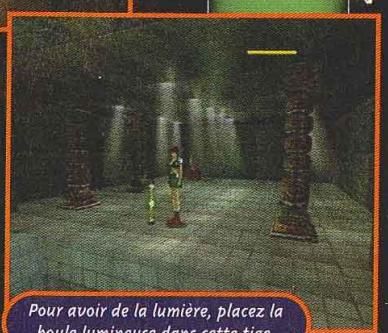
Cette boule vous écrasera sur son chemin si vous ne vous mettez pas à l'abri.

Certains angles de vue sont audacieux, mais ne gênent en rien l'action.

AVIS OUI !

Enigma m'a vraiment surprise par sa qualité. Avec un modèle aussi prestigieux que Resident Evil 2, c'était un pari risqué. Sans être aussi pur, Enigma tient plutôt bien la route. Les énigmes sont bien conçues, les persos sont crédibles, même si Thomas fait un peu kitsch dans son costume de cow-boy. Dans l'ensemble, c'est une réussite, surtout grâce aux nombreuses scènes cinématiques. Les visages des persos sont très bien rendus. Les graphismes sont soignés, avec des décors très fins et des éclairages bien étudiés.

GIA



Pour avoir de la lumière, placez la boule lumineuse dans cette tige.

LES CO

Pour se mettre e
combat, il suffit d
Dans cette positi
perso pourra enc
Combos pour tue
qui l'attaquent. S
musique change
angles de caméra
pas le combat.

Thomas, comm
qui se respecte, dégai

Catherine utilis
office d'épée.

Akira est un exp
martiaux. Ses enchaîne
meurtriers.

Regardez bien partout, car nombre de petits objets traînent.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : OMEGA FORCE
- Editeur : KOEI
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- RESIDENT EVIL-LIKE
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : NON
- Sauvegarde : OUI

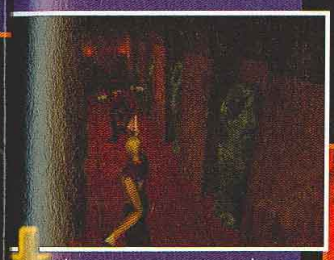
LES COMBATS

Pour se mettre en posture de combat, il suffit d'appuyer sur L. Dans cette position, chaque perso pourra enchaîner des Combos pour tuer les monstres qui l'attaquent. Souvent, la musique change ; quant aux angles de caméra, ils ne gênent pas le combat.

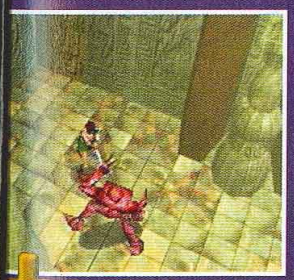
Si vous prenez le rubis incrusté dans la tombe, une momie vous attaquera.

...asera sur son chemin
...nettez pas à l'abri.

...ortes. Elles ne
...plaçant le
...droits. Et il
...nt consulter la
...re la situation
... Les fans
...eront
...ar cette très
...sident Evil.



Thomas, comme tout cow-boy qui se respecte, dégaine son pistolet.



Catherine utilise un pic qui fait office d'épée.

Akira est un expert en arts martiaux. Ses enchaînements sont meurtriers.

Souvent, des objets brillent pour vous avertir. Regardez bien les scènes.

AVIS OUI !

Même si je n'ai jamais vraiment accroché à Resident Evil, Parasite Eve m'a bien plu, et pour ce qui est d'Enigma j'ai été agréablement surpris. Je ne m'attendais pas à une réalisation aussi réussie. Les textures des graphismes sont superbes. Le jeu est jouable bien qu'il soit en japonais. Les amateurs du genre seront ravis cde ce nouveau-venu. Rendez-vous à tous à vos paddles, Enigma va vous surprendre.

PANDA

PRESENTATION 91%

Fréquentes scènes cinématiques. Les visages sont particulièrement soignés.

GRAPHISMES 90%

Pas aussi beaux que ceux de Resident Evil 2. Les jeux de lumière sont agréables.

ANIMATION 89%

Les changements de caméra et les déplacements des persos sont fluides.

MUSIQUE 88%

Savoureuse, elle contribue indéniablement à l'ambiance.

BRUITAGES 88%

Pas grand-chose d'extraordinaire. Les cris des monstres sont terrifiants.

DUREE DE VIE 85%

Trois quêtes qui semblent un peu courtes. Les énigmes ne sont pas trop difficiles.

JOUABILITE 85%

Les commandes sont les mêmes que dans Resident Evil 2. Donc, pas de problèmes.

INTERET 88%

Pas aussi grandiose et gore que Resident Evil 2, Enigma est captivant et beau. Comme son nom l'indique, le jeu est construit sur des énigmes.

BOMBERM

La série des Bomberman continue son bonhomme de chemin, et l'inspiration n'a pas l'air de manquer à Hudson. Si ça continue, il y aura bientôt plus de Bomberman que de Street Fighters !

Bomberman revient cette fois-ci dans un jeu de plates-formes complètement délirant. Cet épisode est nettement plus abouti que le mode Aventure des anciennes versions. Il s'agit d'un jeu de plates-formes tout simple, en 3D. Il ne peut être comparé à Mario 64, car la caméra n'est pas tout le temps derrière le perso principal. En fait, les niveaux sont toujours vus sous un angle donné. La caméra peut pivoter vers la droite ou la gauche, mais elle revient toujours à sa position initiale. Le style ressemble plutôt à Chameleon Twist. Attention, la comparaison s'arrête là. Pour cette nouvelle aventure, mis à part les séquences de sauts et de recherche de bonus classiques, Bomberman pourra revêtir plusieurs gadgets. Hélice de sous-marin, jet-pack dans le dos, skateboard ou encore chapeau-hélicoptère, ces accessoires lui permettront de nager, de voler, de glisser et de flotter. Chaque sous-niveau est très court. Cet aspect rend Bomberman Hero très facile, car les sauvegardes se font souvent, et les continus sont infinis. Hudson a bourré ce jeu de bonnes idées. A part l'équipement James Bond du héros, vous trouverez aussi plein de petits trucs sur les plates-formes, les clés et les portes à ouvrir. Bien sûr, l'arme favorite du héros est sa bombe. Pour augmenter sa puissance, on retrouvera les mêmes bonus que dans les versions classiques, . Finalement, on s'amuse beaucoup avec ce Bomberman Hero, même si quelques défauts d'animation viennent assombrir le tableau. Espérons seulement qu'Hudson ne tuera pas sa poule aux bombes d'or trop tôt...

Pour changer de planète, il faut à chaque fois affronter ce superbomber aux pouvoirs terrifiants.

Les ennemis sont très originaux et chaque monstre a ses propres tics.

AVIS OUI !

J'avoue, chaque Bomberman qui sort me fait toujours plaisir. Je me souviens des moments de bonheur et de castagne passés à exterminer les potes à coups d'explosifs... Ce Bomberman Hero, même s'il n'inclut plus le mode "boucherie à quatre", est très sympa. Le perso est super maniable et le temps passe sans qu'on y prête attention. Les divers équipements du héros sont un régal, surtout pendant la séquence où il les met, un peu à la "Goldorak", en courant et en "arrimage". La seule critique, c'est qu'il est un peu enfantin et trop facile.

GIA

RMAN HERO

chemin, et
continue,
ghters !

On n'est pas obligé de tuer tous les monstres, mais ils rapportent des points qui entrent dans la notation, à la fin du niveau.

Là, il faudra vous débrouiller avec le chapeau-hélicoptère.

SUPER BIOUMAN !!!

Bomberman aura l'occasion de revêtir plusieurs équipements au cours du jeu. Il peut mettre des réacteurs à la Pilotwings pour voler, rouler en skateboard. Dans ce cas, il ne peut pas larguer des bombes, mais il peut faire des petits Tricks ! Il y a aussi les petites hélices aux pieds, qui font office de sous-marin.

Avec des réacteurs.

En skateboard.

En sous-marin.

AVIS OUI, MAIS...

Décidément, les Bomberman se suivent et ne se ressemblent pas. Chaque nouvelle mouture me fait verser une larme de nostalgie. Mais là, je suis un peu confus. Je m'attendais à un Mario 64. Hélas, la réalisation est loin d'être aussi bonne. Gia est bien gentille, mais quand est-ce qu'un éditeur-tiers sortira un jeu digne de la N64 ? Même si le jeu est mignon et varié, les décors sont un peu vides et les mouvements de Bomberman restent très limités. De plus, supprimer le mode 4 joueurs est un sacrilège ! Cela dit, on s'amuse bien et c'est l'essentiel.

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : HUDSON
- Editeur : HUDSON
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : CARTOUCHE

PRESENTATION 93%
L'intro est très marrante, et assez longue. Un exploit pour la N64.

GRAPHISMES 88%
Décors assez pauvres, mais ennemis très bien faits, surtout les boss.

ANIMATION 80%
Le jeu ralentit très souvent. C'est inadmissible comparé à Mario 64.

MUSIQUE 88%
Légèrement répétitive, elle colle parfaitement à l'esprit Bomberman.

BRUITAGES 90%
Les petits cris de Bomberman et les explosions sortent en pagaille.

DUREE DE VIE 88%
Chaque planète est coupée en plusieurs sous-niveaux minuscules. Le jeu est facile.

JOUABILITE 90%
Les commandes sont archisimples. Il faut être manchot pour ne pas savoir y jouer.

INTERET 89%

On se laisse prendre facilement au charme de cet énième Bomberman, malgré l'absence du mode Multijoueur pour le lancer de bombes.

CARDINALS

méga hit méga hit méga hit

Alors que l'on croyait les jeux de baston enlisés dans la course aux plus beaux graphismes, Cardinal Syn contre-attaque sur le front de l'innovation. Et ça paye !

LES BONUS

Les petits coffres dispersés sur le terrain renferment des bonus qui peuvent vous aider à gagner plus facilement. Potions régénérantes, bombes à retardement ou arme surpuissante sont les cadeaux qui vous attendent.

Les coffres sont disséminés dans toute l'arène de combat. A vous de les ouvrir pour prendre les bonus en premier.

Vous incarnez un champion qui doit vaincre les ennemis de son peuple. Chaque combattant possède une arme et un bouclier. Ce dernier permet de parer les attaques et se cassera s'il absorbe trop de dégâts. Les trois boutons d'attaque disponibles permettent de frapper l'adversaire au visage, au ventre ou aux jambes, et un bouton de garde sert à utiliser le bouclier pour vous protéger des coups. Vous pourrez effectuer des coups spéciaux ou des Combos en y ajoutant des directions simples (Haut, Bas...), ce qui rend le maniement des combattants facilement accessible. Le jeu est tout en 3D, vous pourrez donc tourner autour de votre adversaire pour éviter ses coups. Mais ce n'est pas tout : les décors sont piégés. Des arbalètes sur les murs vous enverront des flèches ; des mares empoisonnées et des coulées de lave traînent ça et là... Vous aurez aussi la surprise de trouver des coffres au sol. Ouvrez-les, et vous gagnerez des bonus, comme des potions de vie ou une arme vous rendant plus puissant. Comme d'habitude, à chaque fois que vous finissez le jeu avec un combattant, vous en gagnez un nouveau. Notez enfin que les scènes cinématiques de fin sont superbes, et que le jeu propose aussi un mode 2 joueur, un mode Combat par équipe et un mode Entraînement, qui vous promettent de nombreuses heures de jeu.

L'épée, à droite de l'écran, rendra vos coups beaucoup plus puissants.

Le sang gicle à chaque coup et reste sur le sol... Une ambiance gore, idéale pour ce genre de jeu.

Les ronds en bas de l'écran indiquent l'état des boucliers. Celui de votre adversaire est un peu cassé...

AVIS OUI !

La 3D est magnifique (les combats se déroulent la plupart du temps dans des arènes avec des décors fournis), les combattants sont rapides et bien animés, les musiques sont superbes... De plus les scènes cinématiques (tout en français !) sont d'une qualité parfaite (en regardant l'intro, on se croirait au cinéma). Et les innovations apportées au genre (décors piégés et bonus) font de Cardinal Syn un hit à essayer absolument.

CHEUB

TU EN VEUX ENCORE PLUS? CONSULTE LES T

avec un
n gagnez un
in que les
es de fin sont
jeu propose
ueur, un mode
et un mode
ous
breuses

déroulent
vec des
battants
imés, les
es... De
tiques
d'une
rdant
cinéma).
tées au
et bonus)
un hit à

Vous pouvez enchaîner votre adversaire lorsqu'il est en l'air. Pas très fair-play, mais très efficace !

LSYN

Les coups spéciaux sont agrémentés d'effets sympas.

Lorsque vous contrez un coup parfaitement, votre combattant effectuera une chope "automatique".

Vous pouvez frapper votre adversaire lorsqu'il est au sol. N'hésitez jamais à le faire, cela pourrait être décisif.

AVIS OUI !

Cardinal Syn est dans le genre plutôt original. Avec des épées, des chevaliers, des guerrières et des nains, il a tout pour plaire aux fans d'heroic-fantasy, dont je fais partie, surtout avec les scènes cinématiques gores et les décors grandioses. Sur certains persos, la ressemblance avec Soul Blade est flagrante. L'ensemble est très maniable. L'idée des caisses et des bonus à ramasser est excellente. Enfin, je préfère quand même Dead or Alive et Tekken 3.

GIA

CINEMATIQUES

Les scènes cinématiques nombreuses et de très bonne qualité rythment Cardinal Syn. L'intro, longue et en français, vous fera croire que vous êtes au cinéma.

SULTEZ LES TESTS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MN)

CARDINAL SYN

Beaucoup de niveaux ont des décors animés. Ici, une chute d'eau de toute beauté.

LES PIÈGES

Tous les niveaux comportent des éléments de décor qui ne vous veulent que du mal. Apprenez à les éviter ou, plus dur, à piéger votre adversaire avec.

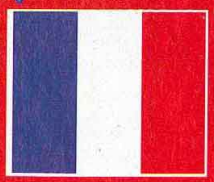
Les mares vertes sont empoisonnées. Si vous les touchez, votre énergie descendra inexorablement..

Des arbalètes sortent du mur et décochent des flèches aléatoirement. Baissez-vous au bon moment ou vous pourriez être mal !

Votre ennemi a récupéré le bonus lui donnant une arme plus puissante... Faites attention !

Les persos possèdent un Combo Finish qui, s'il est bien réalisé, tuera votre adversaire d'un coup.

Les combats se déroulent en général dans des salles fermées, rendant le décor plus riche et le jeu plus beau.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KRONOS
- Éditeur : SONY (CEE)
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 4
- Continues : OUI
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION — 94%

La cinématique d'intro est excellente, longue et en français. Du grand art !

GRAPHISMES — 91%

Les graphismes sont superbes et réalistes, et les personnages magnifiques.

ANIMATION — 92%

Rapide, fluide... Que demander de plus ? Les mouvements sont en Motion Capture.

MUSIQUE — 89%

De très bonne qualité, elle contribue parfaitement à l'ambiance du jeu.

BRUITAGES — 87%

Les bruitages et les digits vocales sont de bonne facture.

DUREE DE VIE — 90%

Quasi infinie. Terminer le jeu avec les persos normaux ou cachés vous occupera.

JOUABILITE — 90%

La prise en main est exemplaire. Vous pourrez aisément enchaîner vos coups.

INTERET — 91%

A la base, Cardinal Syn est un excellent jeu de baston. Ajoutez des innovations telles que des décors piégés et des bonus, et vous obtiendrez un hit !

WLS 98

WORLD LEAGUE SOCCER 98

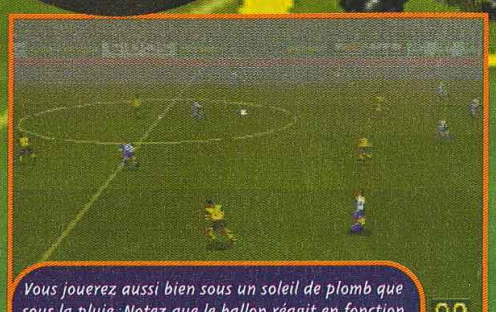
Les ralentis vous permettent de voir précisément toutes les actions : ici, une superbe reprise de volée.

Sur les coups de pied arrêtés, une flèche vous indique, l'endroit où le ballon va atterrir.

Vous pourrez régler les trois caméras en modes Zoom, Normal ou Eloigné. Ici le mode Eloigné, qui donne une bonne vue d'ensemble.

Eidos a bien compris ce qui plaît aux hommes : les femmes et le foot. C'est donc naturellement qu'après les Tomb Raider et la célébrissime Lara, il nous propose un jeu 100% foot.

Comme son nom l'indique, World League Soccer 98 est un jeu de foot qui vous permettra de jouer avec toutes les plus grandes équipes nationales et internationales. Un système de menus très simple vous accompagnera tout au long du jeu. Vous pourrez, dès le début, choisir d'entrer dans le jeu ou dans le menu des options (pour configurer le pad, régler le volume sonore...). Lorsque vous entrez dans le jeu, après avoir sélectionné une équipe, vous choisissez entre disputer un match amical, jouer une saison complète, vous entraîner... Une fois que vous aurez fait votre choix, vous pénétrerez sur le terrain. Aux coups classiques (shoot, centre, passe) s'ajoute un coup "transversal" qui vous permet de changer d'aile, d'un seul coup. Trois caméras couvrent le stade, et vous pourrez changer d'angle de vue en cours de match. En bas de l'écran, un radar vous permettra de localiser tous les joueurs sur le terrain. Vous pourrez, avant et pendant le match, changer la formation de votre équipe et placer précisément tous les joueurs sur le terrain.



Vous jouerez aussi bien sous un soleil de plomb que sous la pluie. Notez que le ballon réagit en fonction des conditions climatiques.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur : EIDOS
- Editeur : EIDOS
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- FOOT

PRESENTATION 82%
Une scène cinématique sympa vous accueille au début du jeu.

GRAPHISMES 78%
Très moyens : joueurs très fouillis, impression de terrains vides.

ANIMATION 75%
Déplacements moyens et animations très mal gérées.

MUSIQUE 82%
Sympa, mais sans plus.

BRUITAGES 85%
De bonne qualité. Dommage, les commentaires sont en anglais.

DUREE DE VIE 80%
Les fans devont finir tous les matchs de toutes les ligues !

JOUABILITE 78%
Jeu un peu trop lent, réaction du ballon parfois bizarre.

INTERET 78%
Un jeu très moyen, qui s'adresse plus aux fans d'arcade qu'aux fans de simulation.

AVIS NON !

Eidos est peut-être le génial créateur de Tomb Raider, mais niveau foot... c'est pas terrible ! Le jeu est moyennement beau et les commentaires en anglais n'intéressent que peu de monde. Niveau maniement des joueurs, c'est pas vraiment ça : ils sont trop lents, et souffrent du syndrome du ballon collé sur la chaussure. Niveau jeu, les trois caméras offrent une vision du stade peu jouable, et les tactiques en temps réel ou les marquages brillent par leur absence. En résumé, évitez-le !

CHEUB

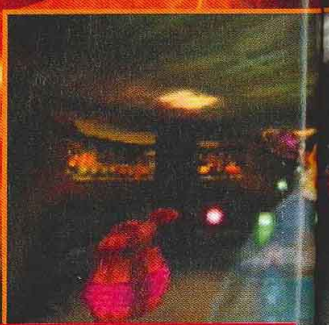
FORSAKEN 64

Après un passage remarqué sur Playstation, Forsaken s'attaque désormais à la Nintendo 64. Puissance de la machine oblige, le jeu gagne en rapidité et supporte désormais un mode 4 joueurs.

Forsaken vous place aux commandes d'une moto futuriste capable de se déplacer dans toutes les directions : avant, arrière, gauche, droite, mais aussi vers le haut ou vers le bas. Vos missions, si toutefois vous les acceptez, ne seront pas de tout repos. En effet, à travers les immenses galeries qui constituent les différents niveaux, de nombreux ennemis essaieront de vous régler votre compte. Leur armement varie en fonction du niveau visité, mais il sera à chaque fois conséquent. Heureusement pour vous, votre véhicule est capable lui aussi de transporter armes et missiles en tout genre.

Forsaken 64 ne dispose pas des mêmes niveaux que la version Playstation (voilà qui satisfera ceux qui possèdent ces deux consoles). Les missions sont plus ouvertes : il ne faut pas simplement atteindre la fin du niveau pour passer à la suivante. Par exemple, la première mission consiste à détruire tous les ennemis du niveau. Pas de chemin à suivre : les galeries se croisent, les salles se ressemblent... un vrai labyrinthe ! C'est dans de tels moments qu'on se dit que Forsaken aurait mérité un radar, comme dans GoldenEye par exemple. Deux vues sont disponibles : une très classique, dite subjective, dans laquelle l'action est vue par les yeux du joueur que vous dirigez, et une autre arrière. Dans les deux cas, et c'est assez rare pour le souligner, le jeu est parfaitement jouable. Enfin, autre nouveauté : la possibilité de jouer à quatre simultanément. A cette occasion, vous vous affrontez dans des niveaux dépourvus d'ennemis. La lutte va être sévère !

Certains niveaux se terminent par un affrontement avec un gigantesque boss armé jusqu'aux dents.



Le laser est incontestablement l'arme la plus puissante de votre arsenal.

AVIS OUI, MAIS...

Forsaken 64 est un bon jeu... mais il lui manque juste un petit quelque chose pour qu'il soit génial. Les couleurs sont moins pétantes que sur Playstation. Ce qui lui donne un côté fadasse très désagréable. Les arènes en mode Multijoueur sont trop vastes : on passe plus de temps à chercher son adversaire qu'à le fritter. Pourquoi ne pas avoir créé des petits niveaux bourrés de planques ? Mystère... Quoi qu'il en soit, la vitesse d'animation est étonnante et les effets spéciaux remarquables.

NIIICO

4 JOUEURS... SINON RIEN !

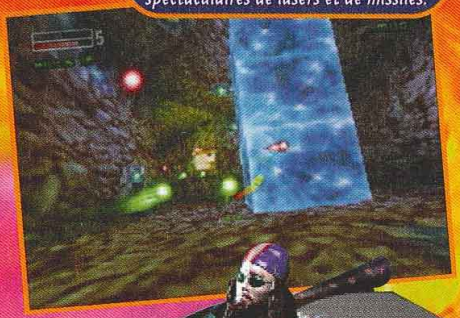
L'un des gros avantages de cette version est incontestablement son mode 4 joueurs en simultané. Chaque participant a son propre écran de jeu, à l'image de GoldenEye ou de Mario Kart. L'animation est souple et dans l'ensemble rapide. Seul problème : l'immensité des niveaux. Ils sont trop vastes et les parties manquent cruellement d'action...

A deux, il est très difficile de se trouver. Pourquoi ne pas avoir prévu un radar ?

A trois, les parties deviennent un peu plus musclées.

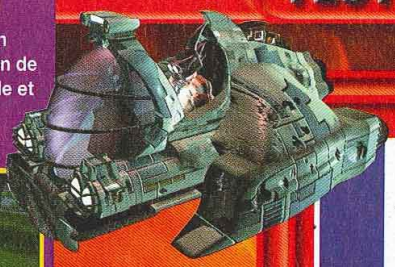
C'est à quatre que l'on s'amuse le plus... une fois que l'on s'est trouvé !

Les ennemis sont parfois si nombreux que l'on assiste à des batailles spectaculaires de lasers et de missiles.



Une vue arrière est disponible à tout instant et reste tout aussi jouable.

Les lumières provenant des lasers se reflètent en temps réel sur les parois.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PROBE
- Editeur : ACCLAIM
- Disponibilité : JUIN
- Prix : D

- DESCENT-LIKE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 85%

Impossible de zapper la fastidieuse intro. Des écrans d'options en français.

GRAPHISMES 89%

Les couleurs sont un peu fades et moins claquantes que sur Playstation.

ANIMATION 94%

Le jeu est très rapide, même en mode 4 joueurs.

MUSIQUE 87%

Les thèmes, bien réalisés, sont musclés et imposent leur rythme aux parties.

BRUITAGES 80%

Ils ne sont pas à la hauteur des musiques et sont répétitifs.

DUREE DE VIE 88%

Les missions sont nombreuses et la difficulté reste soutenue.

JOUABILITE 89%

Les commandes sont multiples et nécessitent un apprentissage sérieux.

AVIS OUI, MAIS...

Sûr que ce Forsaken n'est pas un mauvais jeu : réalisation impeccable, graphismes nickel et fluidité sans faille. Hélas ! quand on s'attarde sur les prouesses techniques d'un jeu, c'est souvent parce que le fun n'est pas à la hauteur. L'idée des couloirs et des salles sur plusieurs niveaux rompt avec l'aspect linéaire que les joueurs reprochent à ce type de jeu. Mais encore faudrait-il pouvoir se repérer. Même en mode Multi-joueur, trouver l'adversaire ressemble à "Perdu de vue". Un bon titre mais pas un hit.

AHL

INTERET 88%

Forsaken 64 est un bon Descent-like. Son mode 4 joueurs est bien réalisé, mais on aurait préféré des arènes de combat moins vastes.

KLONOA
DOOR TO PHANTOMILE

méga hit méga hit méga hit

Les jeux de plates-formes en demi-2D sur Playstation sont de plus en plus nombreux. Pandemonium et Crash Bandicoot ont conquis tout un public. Namco s'y est mis, et c'est un véritable petit chef-d'œuvre qu'il nous a pondu.

Klonoa ressemble, par bien des aspects, à ses prédécesseurs, Crash Bandicoot et Pandemonium. C'est un jeu de plates-formes en 2D, mais les décors et les persos sont en 3D. Le jeu roule donc sur des "rails". Il n'est pas possible de se balader partout, comme dans Croc. Le perso est obligé de suivre les différents chemins prédestinés. Mais on peut jouer en profondeur avec les objets placés latéralement par rapport au héros. Ce qui rend le jeu hybride entre la 2D et la 3D. Klonoa est un petit perso qui ressemble à un chat, portant un énorme chapeau bleu et équipé d'une paire d'oreilles impressionnante. Ces oreilles lui servent à flotter en l'air un court instant. Il peut aussi attraper des ennemis, les porter, et les projeter vers d'autres monstres. Il pourra également prendre appui dessus pour faire un double-saut. Cette technique est indispensable pour atteindre bien des endroits. Le but du jeu est de sauver tous les prisonniers des 12 niveaux, et de supprimer le grand méchant qui fout le bordel. Il y a six prisonniers par niveau. Après leur libération, un niveau Extra apparaîtra. La difficulté est assez élevée et certains passages demanderont beaucoup de patience, surtout quand on ne peut sauvegarder qu'à la fin d'un niveau. Enfin, si l'envie vous démange, vous pourrez toujours essayer de récupérer 150 diamants par niveau. Pour finir, disons que le nom de Namco était jusqu'ici associé à d'excellents jeux de baston, de course, de combat aérien et de compilation à vocation muséale. Désormais, avec Klonoa, il faudra ajouter les jeux de plates-formes à son palmarès.

BOSS FORTS

Les boss sont très originaux. La technique pour les vaincre reste en général la même : prendre des petits ennemis et les jeter sur le boss. Seul le dernier boss demande l'aide de tous vos amis. Il faut jeter des ennemis sur eux, afin de les aider à armer leur canon.

Pour sortir, il faut taper dans les trois perles bleues en moins de cinq secondes. Dur dur...

AVIS OUI !

J'avais peu apprécié Pandemonium 1 et 2. Crash Bandicoot 1 et 2 m'avaient fait l'effet d'un pétard mouillé. En revanche, Klonoa m'a réellement conquise. Le jeu est super maniable et c'est mignon comme tout. Le principe du double-saut avec ennemi accroché aux doigts est génial et offre des possibilités démentes. En plus, on ne s'ennuie jamais. Même si certains passages sont carrément inhumains, vous ne lâcherez pas le pad de si tôt. Klonoa est indispensable à votre logithèque, si vous aimez un tout petit peu les jeux de plates-formes.

GIA

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES TE

Oups ! ça glisse ! Et vous ne pourrez plus remonter !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

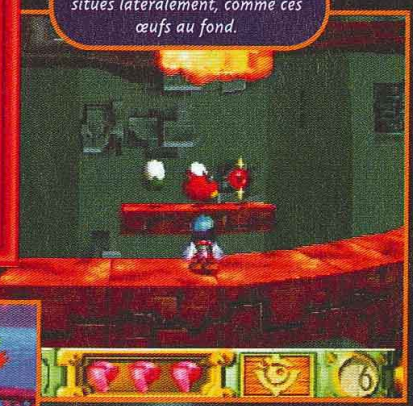
- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEE
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

AVIS OUI !

Ce petit jeu est des plus sympathiques. Son ambiance, son personnage, sa musique et ses nombreuses cinématiques le classent parmi les trois meilleurs titres du genre. Le principe qui consiste à se servir des ennemis pour se transporter dans les airs devient infernal dans les derniers niveaux où de véritables casse-tête chinois vous attendent (pas de problème pour Gia). Une bonne durée de vie grâce à un niveau secret, des personnages à délivrer et des diamants à trouver, j'ai passé de bons moments.

SWITCH



On peut taper dans les objets situés latéralement, comme ces œufs au fond.

Et hop ! un double saut sur la tête d'un monstre.

Le jeu est vraiment très varié, comme cette séquence de toboggan.

PRESENTATION	*Une sublime intro comme Namco sait les faire. De nombreuses scènes cinématiques.*	93%
GRAPHISMES	*Mignons et agréables. Les couleurs sont chatoyantes.*	91%
ANIMATION	*Pas de ralentissement, même quand il y a plein d'ennemis à l'écran.*	90%
MUSIQUE	*Des thèmes sympas, qui accompagnent l'action en douceur.*	89%
BRUITAGES	*A part les petits cris du héros et les bruits de pas, il n'y a pas grand-chose.*	85%
DUREE DE VIE	*Les 12 niveaux finis, il faudra sauver tous les prisonniers pour en ouvrir d'autres.*	88%
JOUABILITE	*Aucun problème. Le perso répond très bien aux commandes, c'est l'essentiel.*	93%

INTERET 92%

Klonoa est un des meilleurs jeux de plates-formes en demi-2D de la Playstation. Prenant, maniable et difficile, malgré son aspect enfantin.

SULTLES TESTS SUR LE 3615 TCPLUS (3615 : 2.23 F/MIN)

International Rally Championship

En mode Challenge, c'est contre Tommi Mäkinen que vous concourez.

méga hit méga hit méga hit

Les jeux de rallye ne sont pas très courants sur Playstation, et c'est avec beaucoup de plaisir qu'on accueille ce bijou. International Rally Championship était sorti sur PC il y a un moment. Depuis, la conversion sur Playstation a bénéficié d'un petit lifting.

Sur la neige, mieux vaut maîtriser les dérapages.

On peut reconnaître les voitures officielles comme cette Renault Maxi Megane.

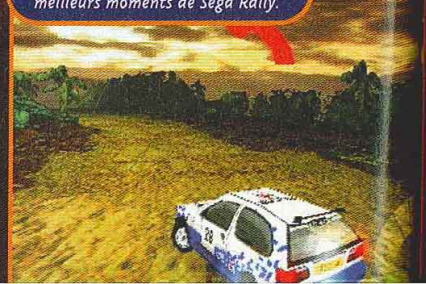
Depuis V-Rally, les jeux de rallye se faisaient rares. Eh bien, le temps des vaches maigres est révolu. International Rally Championship est cautionné par Tommi Mäkinen, champion du monde 96 et 97. On retrouve dix voitures officielles du championnat, dont la Mitsubishi de Tommi Mäkinen et une voiture cachée, la Peugeot 106. En mode Championnat, les réglages sont assez complets ; pneus, suspensions, direction, boîte de vitesses et hauteur, ils sont indispensables pour s'adapter à chaque type de terrain. Vous devrez concourir sur plus de 60 circuits, classés en plusieurs lieux, comme la France, l'Allemagne et le Yosemite (Californie), aux conditions météo et types de terrain différents. Le nombre de circuits peut être multiplié à l'infini, grâce à un éditeur de circuits élémentaire (voir encadré). En mode Arcade, la maniabilité est plus simple. La prise en main est immédiate, contrairement à V-Rally, qui nécessitait au moins une heure d'entraînement avant de finir un circuit dans des temps corrects. Dans IRC, les dérapages sont vite maîtrisés, et, pour une fois, l'impression de vitesse n'a pas été négligée. Les décors en haute-résolution défilent à une allure hallucinante, ce qui demande beaucoup de concentration. Bien sûr, IRC est compatible avec le Dual Shock ou le NeGcon pour sentir les bosses de tous vos doigts. Enfin, un dernier mode vous propose de faire la course contre Tommi, qui sera bien sûr au volant de sa Mitsubishi. Pour finir, comme Peugeot est partenaire, le constructeur a décidé de mettre en jeu quelques 106 à gagner. Trois sont destinées aux vainqueurs du Rallye Jeune, un championnat réel de rallye réservé aux 18-25 ans. Raison de plus pour jouer comme des fous sur IRC !

AVIS OUI !

Ubi Soft est un petit cachottier. Mine de rien, il nous sort de ses tiroirs un jeu à couper le souffle. Et moi, je suis restée béate devant cette bombe. J'avais détesté la maniabilité pourrie de V-Rally. Avec IRC, enfin je trouve un jeu de rallye digne de ce nom sur Playstation. La prise en main est immédiate et, au moins, on s'amuse tout de suite. La vitesse m'a complètement scotchée au siège. Car, dans IRC, il y a les dérapages "et" la vitesse ! Je n'ai qu'un conseil : jetez-vous à corps perdu sur cet excellent jeu de course.

GIA

Une course en pleine ville ! C'est dangereux et ça se passe en Allemagne.



Certains passages rappellent les meilleurs moments de Sega Rally.

CIRCU

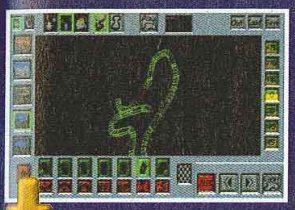
Un des points création de ci un éditeur très vous pourrez seulement le t aussi la météo placement des points. De plus chaque Memo sauvegarder ju en a qui vont y

Dessinez s en 3D, en choisiss

Il est beau un vrai et en plus,

CIRCUIT PAINT

Un des points forts du jeu est la création de circuits. Le jeu propose un éditeur très simple d'emploi, où vous pourrez déterminer non seulement le tracé, le relief, mais aussi la météo, l'environnement, le placement des tunnels et des check-points. De plus, tout est en 3D et chaque Memory Card peut sauvegarder jusqu'à 64 circuits. Il y en a qui vont y passer des nuits...



Dessinez sur le plan un vrai circuit en 3D, en choisissant tous les paramètres.

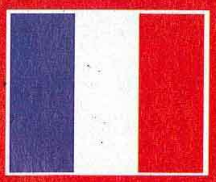
Il est beau mon circuit... On dirait un vrai et en plus, on peut rouler dessus !

AVIS OUI !

International Rally Championship est arrivé sans crier gare... et je dois dire qu'il est vraiment chouette. Non seulement la prise en main est quasi instantanée mais il est aussi très rapide. Le point fort de ce jeu reste son éditeur de circuits ! Voilà qui lui assure une durée de vie presque infinie. V-Rally a trouvé là un sacré concurrent...

NIIICO

Les voitures font des tonneaux quand les chocs sont trop violents.



- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : FRANÇAIS**
- **Textes : FRANÇAIS**

- **Développeur : EUROPRESS**
- **Éditeur : UBI SOFT**
- **Disponibilité : OUI**
- **Prix : D**

- **RALLYE**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **Contrôle : EXCELLENT**
- **Difficulté : VARIABLE**
- **Niveaux de difficulté : 3**
- **Continues : INFINIS**
- **Sauvegarde : OUI**

PRESENTATION -

Sur la version testée, l'intro était absente. Il est donc impossible de la noter.

GRAPHISMES 92%

Les décors sont vraiment à se rouler par terre.

ANIMATION 95%

C'est hyper speed. Accrochez-vous pour ne pas vous envoler !

MUSIQUE 80%

Discrète, mais répétitive pendant les menus et les loadings.

BRUITAGES 80%

Pas grand-chose, si ce n'est le chassis qui grince quand la voiture est renversée.

DUREE DE VIE 97%

Plus de 60 circuits et un éditeur. IRC vous accaparera quelques semaines.

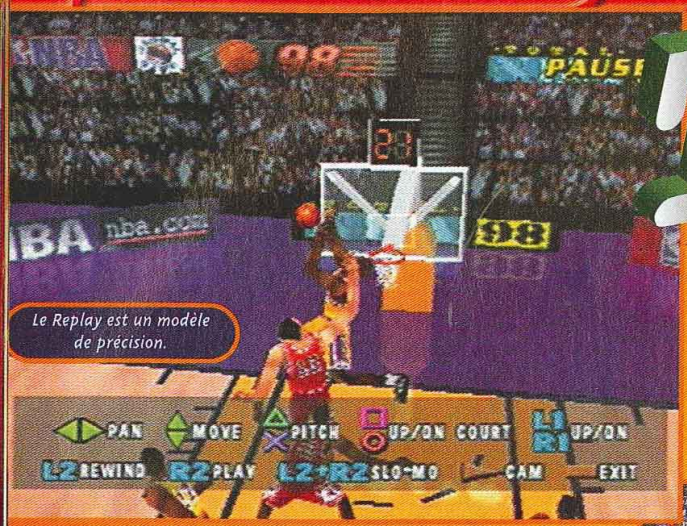
JOUABILITE 92%

Une maniabilité très arcade, mais excellente et fine. V-Rally est enterré.

INTERET 92%

Amis de la boue et des routes enneigées, IRC est pour vous. Avec une maniabilité exemplaire et une vitesse décoiffante, il emballera tous les fans.

TOTAL NBA 98



Le Replay est un modèle de précision.

Ça faisait longtemps, enfin quelques mois, que le Panda n'avait pas eu un jeu de basket entre les pattes. Après un petit décrassage, il a remis la main au panier pour nous dire ce que donne cette version 98...

La défense s'est bien organisée.

Vous avez pas mal de vues différentes et jouables.

Total NBA 98 est un jeu de basket en 3D qui propose un bon paquet de vues différentes. Il est très simple d'accès puique l'on se sert principalement de trois boutons pour les actions basiques. Pour une fois, on peut piquer le ballon ou contrer de façon assez réaliste, ce qui évite les sempiternels matchs où l'on marque chacun son tour.
Le jeu possède un bon nombre d'options paramétrables permettant de le transformer en jeu d'arcade ou au contraire en simulation réaliste. On peut également choisir quelles fautes on veut avoiner. Ce qui contentera tout le monde. D'autant qu'en mode Saison, on trouve tout ce qu'il faut pour transférer les joueurs. On peut vendre, acheter et même créer ses propres joueurs ! On s'affrontera jusqu'à huit simultanément, ce qui est assez rare pour être signalé... Prévoyez un canapé famille nombreuse et une télé géante pour la circonstance, sans oublier les paquets de Pepito !

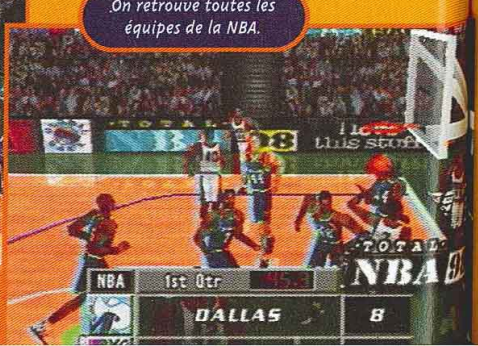
La position de tir est très réaliste !

AVIS OUI !

Pour ce qui est de la réalisation technique, aucun problème... L'animation roule bien et les graphismes assurent. Au niveau de la jouabilité, le maniement est assez simple et on rentre vite dans les matchs. Les fans de simulation ne seront pas déçus, car toutes les règles sont bien respectées. De plus, en mode Saison, on peut acheter, vendre, ou même créer ses propres joueurs. Bref, cette simulation de basket extrêmement complète ravira les fans.

PANDA

La faute est sanctionnée par un lancer-franc.



On retrouve toutes les équipes de la NBA.

SLAM

Un Slam Dunk hyper violent ! Dunk, vous aur superbe Replay mettra plein la aussi ça le bas spectacle, de la l'entraînement, de chance !

Un superbe

Un défenseu contre, mais qu'à c

AVIS OUI !

Comme vous le savez, je suis toute petite. Alors moi, le basket, en général, ça me gonfle. Et que je marque un panier, et que tu me marques un panier, et que je t'en marque un autre... jusqu'à la nausée. Eh bien cette fois-ci, je me suis amusée. Pas le grand pied, faut pas rêver, mais disons qu'il est complet, pas prise de tête et finalement bien prenant grâce à sa réalisation irréprochable. Et puis vous savez, le Panda est persuasif : "Allez, Gia, encore un petit match... Après tu pourras m'avoiner à Tekken 3. "

GIA

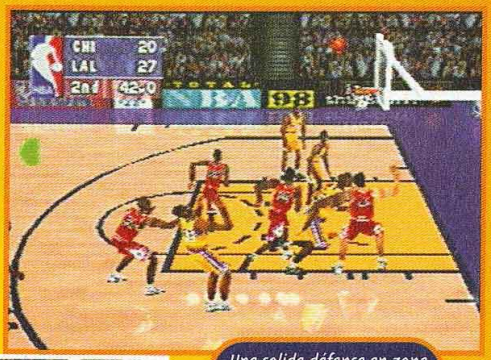
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SCEE
- Éditeur : SCEE
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASKET
- 1-8 JOUEUR SIMULTANÉMENT
- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

SLAM DUNK

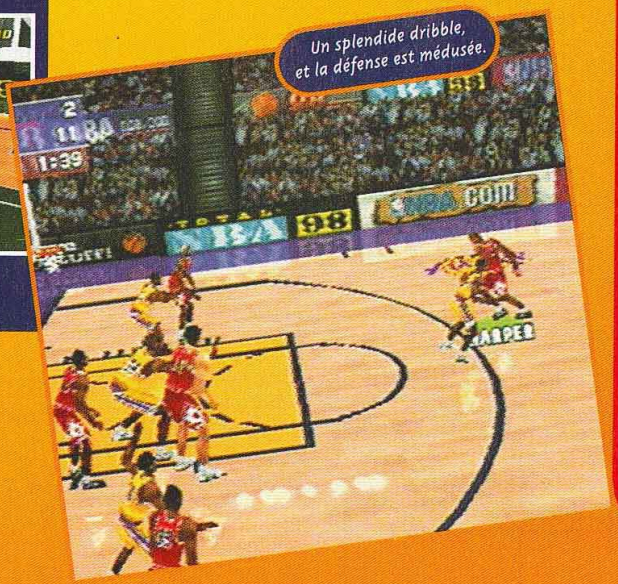
Un Slam Dunk est un smash hyper violent ! Pour chaque Dunk, vous aurez droit à un superbe Replay qui vous en mettra plein la vue. Car c'est aussi ça le basket : beaucoup de spectacle, de la technique, de l'entraînement, et enfin un peu de chance !



Une solide défense en zone brisera bien des assauts.

Un superbe Dunk !

Un défenseur est parti au contre, mais qu'à cela ne tienne.



méga hit

PRESENTATION	Quelques bonnes scènes filmées de matchs...	90%
GRAPHISMES	Plutôt beaux, avec des effets sympas.	90%
ANIMATION	Assez rapide et fluide comme il faut.	88%
MUSIQUE	Le bon vieil adage des jeux de sport et des musiques...	70%
BRUITAGES	Des commentaires sympas, une bonne ambiance.	88%
DUREE DE VIE	Les parties sont assez longues, et si vous voulez être numéro 1... y aura du boulot.	88%
JOUABILITE	Instinctive vu qu'il n'y a que peu de boutons qui servent !	87%

INTERET 91%

Grâce à sa réalisation béton, les fans d'arcade et de simulation adoreront Total NBA 98.

BLASTO

L'année dernière, au salon d'Atlanta, Sony présentait ce jeu en grande pompe avec une salle entière qui lui était réservée. Niiico et AHL étaient déjà sceptiques...

Le champ de force désactivé, vous pourrez continuer.

Blasto est un jeu qui mélange des phases plates-formes en 3D, avec de l'action. Vous êtes le capitaine Blasto, et vous devez sauver le monde en tuant tous les extraterrestre qui se trouvent sur votre passage. Le jeu, par son maniement et son esthétique, n'est pas sans rappeler MDK. Mais les objets 3D ne sont pas texturés, ce qui fait que graphiquement le jeu est un peu pauvre. Pour progresser dans les niveaux, il faudra activer des portails et autres gadgets. Vous disposez d'un pistolet laser au début, puis d'un gros blaster au tir limité. Les points de sauvegarde sont disséminés dans les niveaux. Le jeu est assez dur, car vos ennemis sont très agressifs, et de plus les passages plates-formes sont très difficiles. Vous devrez parfois affronter un gigantesque et hideux boss. Heureusement, on peut faire des pas de côté tout en tirant pour esquiver. On peut aussi, comme dans Tomb Raider ou Tenchu, regarder un peu partout pour s'imprégner du relief.

Vous venez de sauver une charmante jeune femme.

L'ambiance du jeu est très comics.

Il ne faut pas se lâcher.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SONY
- Editeur : SONY
- Prix : D
- 1 JOUEUR
- ACTION 3D

PRESENTATION	*Une intro en images de synthèse assez fade.*	80%
GRAPHISMES	*Blasto ne gagnera pas de prix de beauté.*	75%
ANIMATION	*C'est fluide mais un peu lent.*	82%
MUSIQUE	*Mieux vaut l'oublier, d'ailleurs c'est fait.*	80%
BRUITAGES	*Quelques digites vocales d'un Ricain agonisant.*	81%
DUREE DE VIE	*Le jeu est long et dur, de quoi faire... si vous ne décrochez pas.*	86%
JOUABILITE	*Avec un pad normal, 87% avec le pad analogique.*	80%

INTERET 80%

Blasto est pas mal, mais à l'heure actuelle, sur une Playstation, on peut s'attendre à mieux.

AVIS OUI, MAIS...

Je ne peux pas m'empêcher de comparer Blasto à MDK, car même si l'ambiance n'est pas la même, ce sont deux jeux d'action en 3D, avec des passages plates-formes... Mais si on compare la réalisation technique de ces deux jeux... le pauvre Blasto fait pitié. Certes, il n'est pas mal foutu, mais, graphiquement, c'est vraiment limite. La maniabilité, si vous n'avez pas de paddle analogique, est très moyenne. Bref, ce jeu passera inapercu, et, à moins que vous ne soyez en manque de titres du genre, oubliez-le.

PANDA

PUYO PUYO DUNGEON

L'étoile à six branches sert à se régénérer. Il suffit de se placer dessus et d'appuyer sur le bouton Z.

Pour monter, il faut trouver ces escaliers.

Chaque donjon est gardé par un boss. Le but consiste à l'atteindre pour le vaincre.

Qui ne connaît pas le génial Puyo Puyo ? Cette espèce de Tetris a rendu bien des joueurs accros. Au Japon, ce jeu soulève les foules, et on ne compte plus les concours qui lui sont dédiés.

Dans Puyo Puyo, le principe consistait à aligner quatre boules de même couleur pour les faire éclater. La subtilité du jeu se trouvait dans les réactions en chaîne qu'on peut obtenir avec des constructions fines et bien pensées, afin d'envoyer le plus de pierres à l'adversaire. Puyo Puyo Dungeon reprend les personnages de la série, et les intègre dans un jeu d'aventure, à la manière d'un Chocobo Dungeon. On retrouve les ingrédients classiques d'un RPG, avec les items, les armes, la magie et les monstres. Au début, trois héros aux talents différents sont proposés : Arle Nadja, Rulue et Schezo Wegey. Le principe est de vaincre les donjons du jeu, sans y laisser sa peau. Sinon, retour à la case départ. Il faut donc trouver les escaliers qui mènent à l'étage supérieur, jusqu'à atteindre le boss du niveau, et le battre. Les combats se comptent "en actions". Chaque adversaire n'a droit qu'à une action par tour, comme attaquer, se déplacer d'une case ou utiliser un objet. Heureusement, pour ne pas se perdre, une carte de l'étage se dessine au fur et à mesure de l'exploration. Découvrir tout le donjon n'est pas nécessaire, mais, en général, il vaut mieux le fouiller en entier, afin de gagner assez d'expérience et d'objets pour mieux affronter la suite. Puyo Puyo Dungeon étonne. Même s'il a occulté le côté puzzle, il a conservé son aspect mignon. Les monstres et les héros sont à croquer. Apparemment, la cible visée concerne les jeunes joueurs.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : COMPILE
- Editeur : COMPILE
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- RPG

AVIS OUI, MAIS...

Puyo Puyo a fait des ravages dans cette rédaction. Alors, découvrir un RPG consacré à ce jeu m'a fait verser une petite larme. Dans l'ensemble, je me suis beaucoup amusée. Il est bien plus varié que Chocobo Dungeon, mais il reste très léger et gentillet. Les couleurs sont très gaies, les décors respirent la bonne humeur, mais la construction des donjons est franchement simpliste : beaucoup de couloirs et pas grand-chose dans les salles. Aucune trace d'énigmes, et il suffit de parcourir toute la carte pour trouver la sortie.

GIA

L'écran de sélection des donjons est très coloré. Les couleurs sont presque trop flashies.

PRESENTATION	Pas de démo, juste un écran-titre.	75%
GRAPHISMES	Dans l'esprit du jeu original.	87%
ANIMATION	Les persos bougent bien. Temps de chargement trop longs.	85%
MUSIQUE	Les thèmes originaux, avec quelques petits changements.	82%
BRUITAGES	Pas grand-chose, si ce n'est les digits vocales bien faites.	82%
DUREE DE VIE	Finir tous les niveaux ne sera pas aisé.	84%
JOUABILITE	En japonais, mais rien d'incompréhensible.	84%

INTERET 81%

Un petit jeu d'aventure léger et sans prétention, à l'image de la série.

Les séquences de plates-formes sont nombreuses, comme dans tout action-RPG qui se respecte.

En tirant sur ce véhicule innocent, des bonus apparaîtront.

Tail Concerto part avec un très gros handicap : c'est un jeu de Bandai, un éditeur qui nous a habitués à des titres moyens vite oubliés. Vous ne le croirez peut-être pas, mais Tail Concerto nous a tous surpris.

Dans Tail Concerto, vous incarnez un policier honnête et droit, avec les traits d'un gentil chien à l'uniforme bleu. Votre moyen de transport est une espèce de robot avec des gros bras, qui peut s'accrocher à un dirigeable, façon Goldorak. Le dirigeable est indispensable, car les différents lieux du jeu flottent dans les airs et, pour les atteindre, une voiture serait inutile. Le monde serait rose, si les criminels ne sévissaient pas à tout bout de champ. Votre mission : arrêter le gang des Chats noirs, qui met le souk partout. En commençant par les garnements qui sabotent tout ce qu'ils trouvent.

Pour les capturer, il suffit de leur courir après, de les attraper, et de les mettre dans votre robot qui fait office de prison temporaire. Ce petit exercice est hilarant, et fait penser à des cartoons de Tex Avery.

Votre robot peut aussi lancer des projectiles, soit pour emprisonner les méchants, soit pour leur infliger des dommages. Contre les boss, il est indispensable de bien viser et d'éviter les dégâts. Heureusement, quand on meurt, on peut ressusciter avec des sifflets qu'on récupère et qui font office de Continue. Tail Concerto est compatible avec la manette Dual Shock : effets garantis. Les dessins animés qui ponctuent l'aventure vous plongent dans une ambiance bon enfant, avec beaucoup d'humour. Le jeu est varié, coloré et gai. Bandai nous a fait là une très belle surprise.

TAIL CONCERTO

méga hit méga hit méga hit

Vous pourrez aller dans les maisons et vandaliser à tout va.

Dans ce passage, le Dual de bon cœur. Effets g

AVIS OUI !

J'ai complètement craqué pour Tail Concerto. Ce jeu mignon comme tout vous enchantera. Au-delà du soin apporté à la réalisation, Tail Concerto est un véritable bijou ludique. Les rebondissements sont nombreux et le gang des Chats noirs récidive à n'en plus finir ! A part ça, le jeu est très accessible, même en japonais. Certains le trouveront même un peu trop facile. Enfin, j'ai surtout aimé les secousses du Dual Shock. C'est couillon, mais ces vibrations apportent un plus qui vous plonge profondément dans l'aventure.

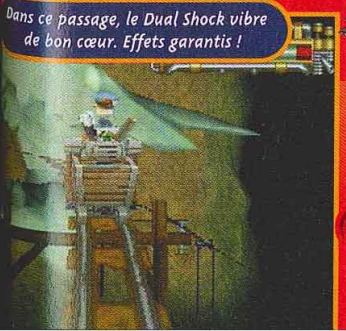
GIA

Le gang des Chats noirs ne manque pas d'imagination.

Dans ce niveau, vous êtes équipé d'une fusée sur le dos, pour voler un court instant entre les plates-formes.

TAIL CONCERTO

Vous prendrez le dirigeable pour vous déplacer sur la carte.



Dans ce passage, le Dual Shock vibre de bon cœur. Effets garantis !

PETITS CHENAPANS !

Au cours du jeu, vous aurez de nombreuses occasions de courir après ces garnements qui prennent un malin plaisir à mettre le bordel. Les courses poursuites sont hilarantes. Petit extrait de ces délires...

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : BANDAI
- Éditeur : SCEI
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : COUPS DE SIFFLET
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 90%

Un dessin animé mignon qui vous plonge tout de suite dans l'ambiance.

GRAPHISMES 91%

La 3D est nickel, les décors bien modélisés et pas de gros pâtés de pixels.

ANIMATION 90%

Pas de ralentissements et des temps de chargement très rapides.

MUSIQUE 89%

Des mélodies agréables qu'on apprécie sans modération.

BRUITAGES 89%

Les cris des méchants chats et des sales garnements sont très bien rendus.

DUREE DE VIE 87%

Le jeu est assez facile et le finir ne devrait pas poser de problèmes.

JOUABILITE 91%

Un régal avec le Dual Shock. Le maniement est instinctif avec le pad analogique.

INTERET 91%

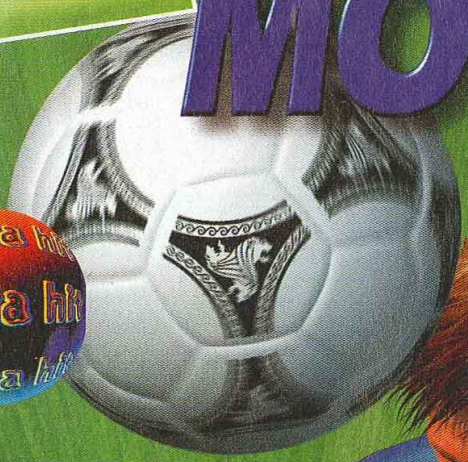
Une excellente surprise de la part de Bandai. Tail Concerto est un RPG exquis dans un univers très mignon. L'intérêt de jeu est immense et très varié.

AVIS OUI !

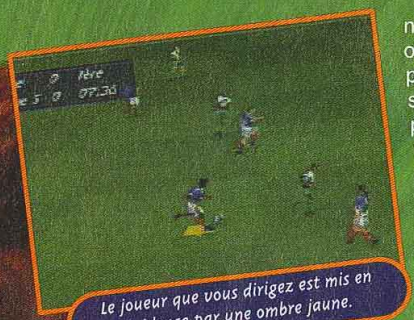
Vous allez avoir du mal à me croire, et moi-même je n'arrive pas à m'expliquer ce phénomène aux frontières du paranormal : Bandai a réussi à faire un excellent jeu. Alléluia ! c'est un miracle ! Tail Concerto est beau, super mignon avec des graphismes très japonais. Bref, j'ai vu Gia l'allumer pour voir à quoi ça ressemblait, et je n'ai pas décroché avant quatre heures de jeu (il faut bien manger !).... Vous l'aurez compris, dans le genre action-RPG en 3D, ce jeu est extra.

PANDA

COUPE DU MONDE 98



Inutile de vous arracher les billets pour la Coupe du monde : Electronic Arts vous offre le jeu qui vous permet de la vivre à fond avant tout le monde !



Le joueur que vous dirigez est mis en évidence par une ombre jaune.

Accueilli par Footix (Jules pour les intimes), mascotte officielle de la Coupe du monde 98, et une bande sonore, vous serez tout de suite dans l'ambiance. Le jeu vous propose quatre options : disputer la Coupe du monde 98, vous entraîner aux tirs au but, vous entraîner sur le terrain ou jouer des matchs amicaux. Une dernière option vous permettra de rejouer d'anciennes Coupes du monde. Lorsque vous choisissez de jouer un match, vous sélectionnez une équipe nationale, ainsi que le stade où la rencontre sera disputée (les plus grands stades de France sont proposés). Sur le terrain, tout est faisable : jongles, une-deux, tacles... Bizarrement, l'ordinateur joue très intelligemment, et votre équipe peut faire de même si vous sélectionnez l'option Intelligence artificielle dans la gestion de l'équipe. Vous pourrez aussi changer, dans les menus d'options, la difficulté, la météo, la vigilance de l'arbitre et même la vitesse du jeu... Des commentaires en français de bonne qualité suivront tous vos matchs, ajoutant parfois une touche d'humour. Les angles de vues proposés vous permettront de suivre le match avec huit caméras différentes. Vous pourrez aussi, en passant par des menus plutôt simples, changer la tactique de votre équipe, définir les marquages ou effectuer des changements. Notez enfin que pas moins de huit joueurs peuvent s'affronter en même temps.

Profitez du mode Entraînement pour trouver vos repères sur les coups-francs.

Les duels buteur/gardien sont toujours aussi stressants : appliquez-vous lors de vos tirs, sinon ils seront arrêtés !

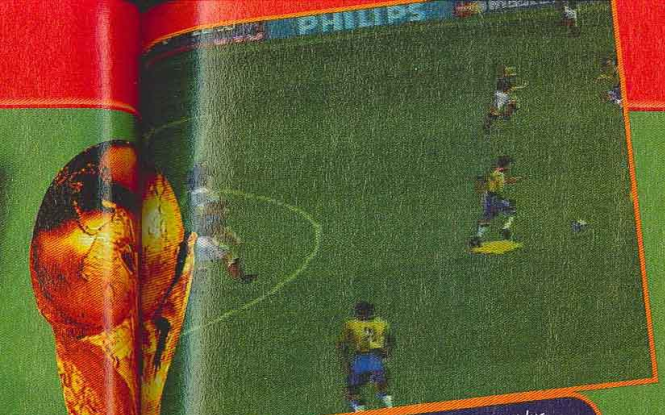
AVIS OUI !

Hum... Ils ont fait fort ! D'abord, que ce soit graphiquement ou musicalement parlant, tout est superbe. En plus des scènes cinématiques de toute beauté entrecoupent le jeu... Magnifique ! Ensuite, pendant les matchs, le plaisir de jeu est vraiment là. La vitesse étant paramétrable, vous pourrez réellement jouer comme vous le voulez. A voir absolument ! ! !

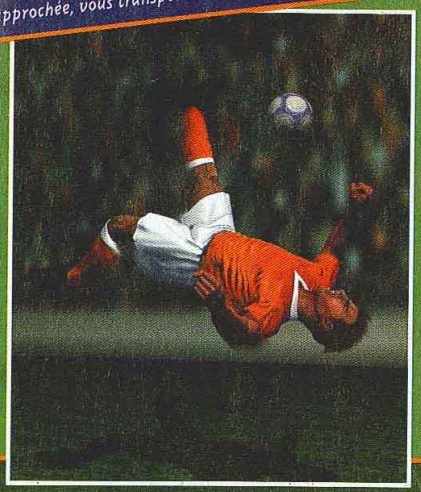
CHEUB

AVIS

TOXIC



La "Caméra touche" vous offre une vue plus rapprochée, vous transportant au cœur de l'action.



Le ralenti vous permettra de savourer les buts que vous marquerez

UN BUT, ÇA VA. TROIS BUTS...

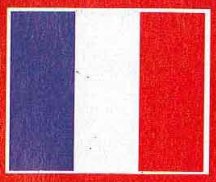
Tous les buts dont vous rêviez sont possibles dans Coupe du monde 98. A vous de construire votre jeu, de trouver les ouvertures, et vous serez alors le dieu du stade !

La tête plongeante : efficace, mais elle demande une certaine préparation. Vous devez centrer le ballon parfaitement.

Le tir direct : le plus simple. La seule difficulté consiste à dribbler la défense adverse, pour ensuite cadrer son tir.

Le corner : à vous de maîtriser les effets pour travailler vos corners.

Vous jouerez sur les plus grands stades de France.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : E. ARTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- FOOT
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 91%

Une scène cinématique de toute beauté vous accueillera. Toujours très agréable.

GRAPHISMES 95%

Pour être beau, c'est beau ! Impressionnant même.

ANIMATION 90%

Plutôt bien réalisée, elle varie suivant la rapidité du jeu.

MUSIQUE 95%

Des bandes sonores limpides et rythmées vous suivront tout au long du jeu.

BRUITAGES 93%

Commentaires bien réalisés. Superbes bruitages de la foule et du ballon.

DUREE DE VIE 95%

Absolument igantesque !

JOUABILITE 93%

Les boutons sont bien placés et vous réaliserez ce que vous voudrez.

INTERET 94%

Que dire de plus pour qualifier ce jeu ? Il est grandiose pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris !

AVIS OUI !

Un pur régal ! Ce jeu est, sans aucun doute possible, la plus grande simulation de football jamais réalisée. Tous les principaux défauts de la précédente version ont été corrigés pour notre plus grand plaisir. Les options sont nombreuses et utiles, la partie est paramétrable dans ses moindres détails. Les graphismes et les animations ont été optimisés, et le résultat est époustouflant de réalisme. Un véritable travail d'orfèvre.

TOXIC

BURNING RANGERS

Sorti en import il y a à peine quelques mois, Burning Rangers avait créé la surprise par la qualité de sa réalisation. C'est donc avec un grand plaisir que nous l'accueillons en France en sortie officielle.

C'est D'OR

House of the Dead, Shining Force 3 et maintenant Burning Rangers, on dirait que Sega se dépêche de sortir tous ses hits en version officielle pour les dernières heures de la Saturn. Après Sonic et Nights, l'équipe talentueuse qui s'est surnommée la "Sonic Team" est à l'origine de ce nouveau jeu d'action en 3D. Vous êtes membre des Burning Rangers, une équipe de pompiers d'élite du futur, muni des derniers gadgets à la pointe de la technologie. Vous aurez le choix d'incarner Shou (un mec bien bâti) ou Tillis (une fille athlétique). L'équipement de base d'un Burning Ranger est le jet-pack accroché au dos et le rayon sur le poignet. Le jet-pack permet de sauter à des hauteurs vertigineuses, et donne même droit à un double-saut. Le rayon sert à éteindre les feux. Les petits coups répétés prennent un peu de temps pour étouffer les foyers. Par contre, si on le laisse se charger, le rayon qui sort dégage des ondes de choc terribles et très efficaces. Cependant, cette puissance casse les cristaux aux alentours, qui servent de vie comme dans Nights ou Sonic (tiens... tiens...). Bien sûr, la température générale est primordiale. Quand elle est trop élevée, ça explose de partout. Tout au long de l'exploration, vous pourrez contacter Chris, qui se charge de vous donner les infos sur la carte, les victimes dans les environs et autres secrets pour vous aider à finir le niveau.

Malheureusement, tous ces dialogues sont restés en anglais et, pour les comprendre, il faut une oreille exercée. Fidèle à son style, la Sonic Team a agrémenté le jeu de couleurs très chatoyantes, très psychédéliques. Les flammes rouges, bleues, vertes ou roses se mélangent avec les éclairages et les jeux de lumière ingénieux. Pour la première fois, la Saturn génère de vrais effets de transparence, notamment dans les niveaux sous l'eau et sur les grandes baies vitrées. La Saturn vit ses dernières heures de gloire avec fierté. Dommage que de si bon jeux ne sortent que maintenant.

Non, ce n'est pas Flipper, mais un autre dauphin qui vous aidera tout au long de l'histoire.

Un gamin à sauver, et pas moyen de le téléporter dans cette pièce. Il faudra le porter jusqu'à la prochaine salle...

Tiens, en bas, c'est Tillis. Ça, c'est du travail d'équipe !

SAUVER LES VICTIMES

Dans les incendies, c'est bien connu, il y a toujours des victimes à sauver, cachées au fond d'une salle introuvable. Alors, si vous rencontrez ces victimes, téléportez-les dehors à l'aide des cristaux.

Comment aller de l'autre côté de la vitre pour sauver le petit gars ?

Une petite conversation avant de se dire au revoir.

AVIS OUI !

Depuis Burning Rangers, je ne vois plus le feu de la même façon. Je ne sais pas ce qu'ils ont mis dans le feu, mais à chaque fois ça pète dans tous les sens et les explosions s'apparentent au tonnerre. Les couleurs font un peu mal aux yeux, mais le jeu est tellement bon ! Même si le jeu est un peu facile à terminer, sauver toutes les victimes emprisonnées est une autre paire de manches. Vous l'aurez compris, Burning Rangers est un bijou. Il enflamme littéralement la Saturn, et elle n'est pas prête de s'éteindre !

GIA

BIG BOSS

Les boss dans Burning Rangers sont énormes et valent le coup d'œil. A part le dernier, ils sont en général assez faciles à vaincre.

Dans l'eau, les effets de transparence sont étonnants. On n'aurait jamais cru une Saturn capable de ça.

AVIS BURNOUING !

Burning Rangers a "tout" pour lui. L'originalité du concept, la réalisation impeccable, la jouabilité exceptionnelle (achetez-vous un pad analogique...). Bref, c'est une petite bombe qui a tiré de Nights et de Sonic leurs meilleurs ingrédients. La Sonic Team a fait un boulot stupéfiant au niveau de la réalisation (transparence, temps réel, peu de ralentissements) et la Saturn sort enfin ce qu'elle a dans le ventre (même si le tout fait parfois purée de pixels). Fin du fin, les niveaux sont immenses et les victimes à sauver fort nombreuses, ce qui fait qu'on y revient avec plaisir.

SPY

Juste avant d'affronter le big boss de fin, vous devrez traverser un tas de débris interstellaires à bord de ce vaisseau.

Quand les flammes sont maîtrisées, elles laissent des cristaux qu'il faut récupérer.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- ACTION 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : 3 DE BASE
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 92%
Des dessins animés qui plairont aux amateurs.

GRAPHISMES 92%
La Saturn crache tout ce qu'elle a dans le ventre.

ANIMATION 90%
Pas de problèmes d'affichage, même avec des décors complexes.

MUSIQUE 85%
Très psychédélique ou franchement disco, elle trotte dans la tête.

BRUITAGES 90%
Le feu qui pète, les explosions en pagaille et la tour de contrôle...

DUREE DE VIE 88%
Les 4 niveaux sont très longs, et sauver toutes les victimes sera très difficile.

JOUABILITE 90%
Grâce au tutorial, le maniement des Rangers n'aura aucun secret pour vous.

INTERET 95%

La Sonic Team a frappé très fort. Burning Rangers est encore plus fort que Nights et plus piquant que Sonic. La Saturn est au firmament.

A bas les petits vieux !

En appuyant sur Poing et Pied en même temps, vous balancez un coup assez brutal qui électrise l'adversaire.

Après la fièvre du mois dernier, où Tekken 3 avait tout balayé sur son passage, et où Dead or Alive en avait laissé mort plus d'un, VS arrive tranquillement en France. Sorti il y a déjà quelque temps aux Etats-Unis, VS marquait les débuts de THQ dans la baston 3D.

VOIR ET SALIVER

Les filles dévêtues sont à la mode en ce moment. VS propose son lot de minettes en petites tenues, qui raviront les plus mateurs d'entre-vous. A croire que c'est devenu un argument de vente imparable.

VS, voilà un nom ingénieux pour un jeu de baston où doivent s'affronter des bandes rivales de voyous. Streets, Hood, Beach, Campus et Bosses, tels sont les noms des gangs, composés chacun de quatre membres. L'intérêt du jeu repose sur la notion d'équipe. Dans plusieurs modes (Normal, Rumble, Survival et Challenge), il faudra affronter, par exemple, tous les membres d'un gang, avec un seul perso ou avec un gang entier. En ce qui concerne les commandes, les boutons restent très basiques. Garde avec la flèche arrière, pied, poing et spécial (combinant pied et poing en même temps), les coups s'enchaînent à la Virtua Fighter. Les enchaînements sont assez esthétiques et sortent avec un peu d'entraînement. Mais en tout cas, avec certains persos, ils sont rapides comme l'éclair. On sent vraiment la différence entre chaque combattant. Par exemple, Calucag, du gang Beach, est beaucoup plus vif que Ramos, du gang Campus. On peut aussi se déplacer sur les côtés afin d'esquiver ou pour éviter le Ring Out. Chose originale, pendant les chargements, on peut patienter en s'amusant à remettre en forme un puzzle. Après le combat, vos points sont décomptés, en fonction des Combos administrés et de la quantité de vie qu'il vous reste. Les points négatifs sont aussi pris en compte. On regrette l'absence d'un mode Training, devenu aujourd'hui quasiment indispensable pour se perfectionner. De plus, les fins sont minables. Il n'y a qu'une histoire qui se déroule, puis le staff. Ce qui ne pousse pas à finir le jeu plusieurs fois. Enfin, on ne vous cachera pas que VS est loin de révolutionner la baston 3D. Tekken 3 ayant placé la barre très haut, VS ne s'adressera qu'aux fans insatiables de baffes ou de petites culottes.

Les chope... mais h...

Un gros coup là où ne il faut pas, dans les bijoux de famille. Quand on vous dit que les jeux vidéo sont violents...

AVIS OUI !

Dommage que VS n'arrive que maintenant en France. Sorti un peu plus tôt, il aurait eu ses fans, mais à présent la concurrence avec Tekken 3 ou Dead or Alive est trop rude. Cela dit, je me suis bien amusée avec ces voyous. L'idée des gangs est bien trouvée, même si elle est pompée sur King of Fighters. La rapidité de quelques persos m'a hallucinée. Impossible de parer les coups qui filent à une vitesse meurtrière. Enfin, je regrette que le nombre de coups soit un peu limité et la maniabilité assez spartiate.

GIA

LA BOSS TEAM

Au bout d'un affrontement contre un gang, il faudra souvent vaincre un boss inédit. Ensuite, l'équipe des boss apparaîtra.

L'équipe des boss n'apparaîtra que si vous le méritez.

L'équipe des boss est assez impressionnante. Les coups aussi.

Les chopes sont difficiles à passer, mais horriblement efficaces.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : POLYGON MAGIC
- Éditeur : THQ
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : ÇA DÉPEND DES MODES
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 85%

Une jolie intro, mais les mouvements des persos sont un peu trop statiques.

GRAPHISMES 83%

Les décors sont bien faits, mais les persos sont frappés de cubisme.

ANIMATION 89%

C'est rapide et les enchaînements sortent facilement.

MUSIQUE 90%

Du trash et du heavy à tour de bras. Très américain, tout ça...

BRUITAGES 87%

Les cris des combattants alternent avec les baffes. On a mal pour eux.

DUREE DE VIE 82%

Une fois les coups maîtrisés, le jeu se finit vite. De plus, il n'y a qu'une fin.

JOUABILITE 84%

Il faut un petit temps pour comprendre les commandes, mais on s'adapte...

AVIS OUI, MAIS...

Versus vient se nicher dans la grande famille des jeux de baston en 3D. Malheureusement, c'est un domaine qui est déjà fort bien fourni en jeux de très bonne qualité. Franchement, si on le compare à Bloody Roar, Dead or Alive ou Tekken 3.... Versus ne tient pas une seule seconde. Bon, la réalisation est assez moyenne sans plus. Un jeu pas si mal, mais tellement surclassé qu'on l'oubliera vite, à moins d'être vraiment en manque de baffes...

PANDA

INTERET 82%

Sorti il y a un bail en import, VS a pris un coup de vieux. Néanmoins, il reste un bon jeu pour se défouler. Il faut juste un peu d'entraînement pour s'y faire.

STAR WARS MASTERS

OF TERÄS KÄSI

Après avoir exploité jusqu'à la corde sa série culte sur console et micro, LucasArts nous invite à nous bastonner avec ses personnages légendaires.

Comme dans beaucoup de jeux de ce genre, on trouve une petite dizaine de combattants. Et tous possèdent une arme qu'ils peuvent utiliser ou non. Selon que les combats se déroulent à mains nues ou avec des armes, les coups portés seront différents. Une barre située en bas de l'écran reporte le nombre de coups donnés ou encaissés. Elle permet de sortir des sortes de Furies lorsque vous êtes dans une situation embarrassante. Bien sûr, vous retrouvez Luke Skywalker, la princesse Leïa, Chewbacca, Yann Solo et d'autres combattants cachés. Le jeu ne renferme rien de nouveau ni d'original par rapport à tout ce qu'on a déjà vu. Le déroulement est classique, vous affronterez les autres personnages pour arriver jusqu'à Darth Vader. Les coups spéciaux se font d'une manière assez originale, qui n'est pas forcément la bienvenue. Par exemple, pour exécuter une sorte de Dragon Punch avec Luke, il faudra faire Droite, Haut et Carré. Comme s'il manquait les touches diagonales...
La plupart des décors sont fortement inspirés des différents films et sont en majorité plutôt creux. Les personnages comme le Storm Trooper, Darth Vader ou encore Slave Leïa sont accessibles en terminant le jeu en difficulté Jedi avec certains personnages ou en avançant dans les différents modes comme Survivor ou Team Battle. Un peu maigre compte tenu de la concurrence sur cette machine.

AVIS NON !

Les jeux à licence sont souvent mauvais (DBZ, Ultraman, Tamagotchi, Superman...). Star Wars était l'exception à la règle. Jusqu'à ce que LucasArts se lance dans la baston. Le résultat est affligeant. Les décors sont vides et sombres, les persos petits et mal modélisés, peu nombreux, avec des coups classiques (uppercuts sautés, boules de feu...) difficiles à sortir. Bref, deux ou trois idées piquées ailleurs, une licence en béton et un sacré culot pour sortir ça quand on voit la concurrence, écrasante.

SWITCH

En admirant les AT-ST dans le fond, vous écrasez votre adversaire, le pied...

Les impacts des coups sont représentés par des boules orange. C'est moche et peu réaliste.

Les angles de vue sont bien vus. La caméra recule lorsque vous réalisez une manip type Dragon Punch.

Le mode Training se contente d'afficher les boutons pressés à l'écran. Bref, il est loin d'être complet.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : LUCASARTS
- Editeur : SONY
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON INTERSTELLAIRE

PRESENTATION 65%
Pas de magnifique intro, juste la bande de texte habituelle.

GRAPHISMES 60%
Des persos petits et mal faits dans des décors vides.

ANIMATION 65%
On a vu plus fluide et plus rapide.

MUSIQUE 70%
Ni saoulante ni entraînante. Insipide !

BRUITAGES 80%
Sabre laser, pistolet laser, des sons laser, quoi....

DUREE DE VIE 79%
Ceux qui vivent retirés de tout s'en contenteront.

JOUABILITE 66%
Presque chiante. Un système bizarre, à la Mortal Kombat.

INTERET 65%
De très gros titres arrivent (Dead or Alive, Tekken 3), et Teräs Käsi n'est pas à la hauteur.

Spécial Playstation
Spécial Soluces

En vente chez votre marchand de journaux

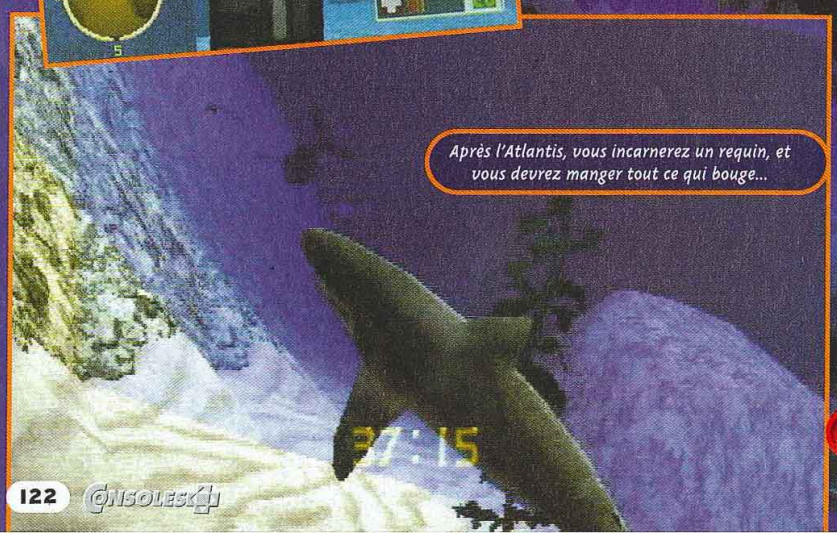
TREASURES OF THE DEEP™

Dans le dernier niveau, celui d'Atlantis, les sirènes vous tiendront compagnie.

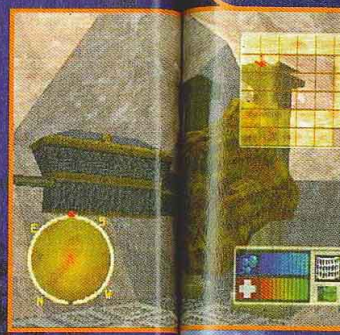
Le commandant Cousteau, Florence Arthaud ou les boat-people... L'océan a donné naissance à nombre de héros. Mais depuis un certain temps, on n'avait plus vu de jeux sur ce thème.

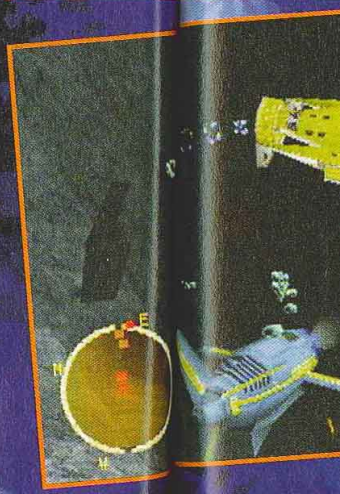
Explorer les fonds sous-marins en compagnie d'Ecco et de ses potes les dauphins, c'est ce que vous propose Treasures of the Deep. Enfilez votre combinaison et prenez les différents sous-marins pour remplir des missions le plus souvent consacrées à la protection de l'environnement. L'océan cache aussi des vestiges archéologiques, qu'il faudra récolter, afin de reconstituer la carte d'un trésor. Avis aux bourrins : ce jeu est à vocation écologique et tuer les espèces inoffensives est interdit. Il vaut mieux les capturer avec le filet pour les mettre en sûreté, et gagner un peu d'argent (lequel sert à mieux s'équiper). Réservez les autres armes comme les bombes et les harpons aux méchants requins, qui eux, c'est bien connu, ne sont pas écologiques. De plus, de nombreux autres plongeurs et sous-marins vous mettront des bâtons dans les roues (si on peut s'exprimer ainsi) en vous attaquant sans modération. N'hésitez pas à les couler, tout en veillant à ne pas manquer de vie, d'air et, parfois, de temps. Certains endroits sont trop étroits pour que votre sous-marin puisse s'y engouffrer. Dans ce cas, vous devrez jouer les hommes-grenouilles et sortir de votre coque pour y voir de plus près. Treasures of the Deep est un jeu épique, où le sang coule à flots. Chaque mission est une véritable odyssée.
Les niveaux sont énormes, mais les trousses de secours, les bouteilles d'oxygène et les armes transportées manquent souvent, à cause de la restriction de poids draconienne du sous-marin de base. Avec près de quatorze missions, ce titre n'est pas prêt d'être recyclé.

Les missions œuvrent en général pour l'environnement, comme détruire les armes sous-marines.



Après l'Atlantis, vous incarnerez un requin, et vous devrez manger tout ce qui bouge...





Les trésors récupérés rappor pour mieux v

AVIS OUI !

Gloup gloup o°° Quel joie de prendre le pad pour jouer à ce jeu magnifique ! Sorti en import depuis des lustres, Treasures of the Deep n'a pas pris une ride.
Le principe du jeu est génial, la réalisation est impeccable et les musiques vous bercent tout de suite dans l'ambiance écolo. Ce titre est bon à tout point de vue, si ce n'est la difficulté titanesque. Certaines missions sont franchement cotons. C'est comme nager contre-courant. Enfin, l'avantage est qu'on n'est pas prêt d'en voir la fin.

GIA

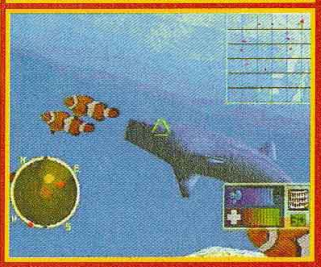
AVIS O

Lors de sa s
ce jeu. Depu
genre dont i
une réalisati

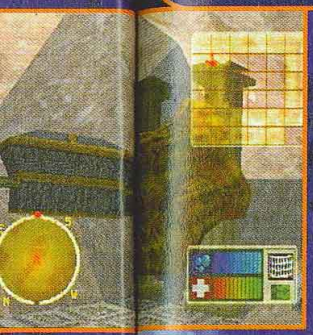
PANDA

LE MONDE DU SILENCE

La faune sous-marine qu'on croise est hallucinante. On se croirait dans un documentaire de Cousteau, tellement les rencontres sont variées et surprenantes. Entre les dauphins, les requins, les murènes et les bancs de petits poissons, on ne sait plus où regarder.



Les trésors trouvés et récupérés rapporteront des sous pour mieux vous équiper.



Les autres sous-marins ne sont là que pour vous tuer, alors, pas de quartier.

Des cadavres dans l'océan, suite à un crash d'avion. Bras arrachés, ou jambes coupées, c'est gore comme on aime.

Ce bonhomme a l'air inoffensif, mais n'hésitez pas à lui tirer dessus.

AVIS OUI !

Lors de sa sortie en import, j'avais pas mal joué à ce jeu. Depuis, il n'a pas pris une ride et, dans un genre dont il est le seul représentant, il propose une réalisation très propre. Les graphismes sont bien léchés, et l'animation a ce qu'il faut de fluidité et de rapidité. En plus, au niveau de la durée de vie, vous en aurez pour votre argent, car ce jeu est assez dur et surtout très très long ! Bref, il n'y a pas à dire, Treasures of the Deep est un très bon jeu qui mérite votre attention.

PANDA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NAMCO
- Editeur : SCEE
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- EXPLORATION SOUS-MARINE
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 2
- Continues : 3
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 90%

Namco ne nous a jamais déçus de ce côté.

GRAPHISMES 89%

La beauté des fonds sous-marins, avec des épaves, des dauphins et des poissons.

ANIMATION 85%

Souvent, le décor clippe, mais le sous-marin avance aisément.

MUSIQUE 93%

Les thèmes rappellent les films catastrophes.

BRUITAGES 90%

Le monde du silence a été reproduit à merveille.

DUREE DE VIE 92%

Les missions sont très difficiles. Il faudra de l'entraînement pour les finir.

JOUABILITE 88%

Les commandes sont simples. Mais avec le pad analogique, il faudra vous entraîner.

INTERET 90%

Original et difficile, Treasures of the Deep est un excellent jeu qui dépayse. Explorer les fonds sous-marins est un régal, surtout avec des musiques de rêve.

VAMPIRE SAVIOR

Alors que les mauvaises langues disent que la Saturn est à l'agonie, Cacpcom continue son bonhomme de chemin en adaptant ses hits d'arcade. C'est au tour de la suite de la suite de Vampire, d'investir la Saturn.

FURIES EN FOLIE

Même si, au premier abord, on peut penser que Vampire est un jeu bourrin, la possibilité d'enchaîner plusieurs Furies de suite place la tactique et la technique au premier plan. C'est le genre de coups qui, bien placés, changent le cours d'un combat... alors placés plusieurs fois !

Une Furie qui décoiffe.

Une Furie particulièrement galère à esquiver.

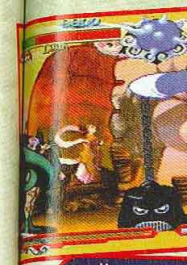
Pour jouer à Vampire Savior, vous aurez besoin de la cartouche 4 méga de Capcom, qui était livrée avec X-Men vs Street Fighter. Les temps de chargement sont très rapides. Et il n'y a pas d'attente entre les rounds durant un combat : à peine tombé à terre, le perdant se relève aussitôt pour prendre sa revanche. Ce qui implique que si vous avez gagné la première manche assez facilement et qu'il vous reste beaucoup d'énergie, vous aurez toutes les chances de remporter le match ! Un système comparable à celui de King of Fighters.

Lors des affrontements, votre barre de Power se charge plusieurs fois de suite. Ce qui permet d'enchaîner quatre ou cinq Furies de suite. On peut aussi exécuter un coup spécial en dépensant une charge de Power, ce qui en augmente la puissance ! Il y a bien sûr plusieurs projections par personnage. On remarque quelques nouveaux venus, dont un groupe de trois donzelles. Les combattants déjà présents dans les épisodes précédents ont appris de nouveaux coups. On appréciera les mouvements des éléments du décor qui ajoutent du charme à l'ensemble. Les sprites des combattants sont fins et de bonne taille. Ils possèdent tous des expressions et des mimiques assez marrantes, car l'humour est ce qui différencie le plus Vampire des autres jeux du genre.

Un Panda givré...

Voilà une projection assez originale.

Felicia a



Un personna échappé d'u

AVIS OUI !

Il n'y a pas à dire, la conversion du jeu est fantastique, pas de problème, on retrouve l'arcade ! Bien sûr, si vous avez déjà Vampire Hunter, on peut sérieusement se poser la question : est-ce que ça vaut le coup d'acheter cette nouvelle version qui nécessite obligatoirement la cartouche 4 méga de Capcom ? A mon avis, non, cela ne vaut pas le coup si vous n'avez pas déjà la cartouche. Cela dit, ce titre est excellent et les amateurs du genre seront conquis !

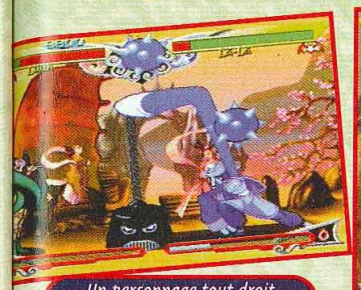
PANDA

AVIS OU

Désolée, mais renouvelle plu décliné Street atten 2 !! m Ce que

GIA

Felicia a rameuté toute sa famille.



Un personnage tout droit échappé d'un film chinois !

Les coups spéciaux s'enchaînent facilement.

sez originale.

Felicia se fait pomper... son énergie.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : CAPCOM
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 4
- Continues : -
- Sauvegarde : -

PRESENTATION 83%

Quelques images fixes de belle facture.

GRAPHISMES 96%

Que ce soient les sprites ou le décor, ça tape grave !

ANIMATION 94%

Hyper rapide, même sur une française.

MUSIQUE 90%

Elle colle bien au jeu.

BRUITAGES 88%

De bonne facture.

DUREE DE VIE 90%

On le termine facilement, et c'est à deux qu'on s'amuse réellement.

JOUABILITE 96%

Parfaite ! Que dire de plus ?

INTERET 91%

Même s'il reste un peu en dessous de SF vs X-Men, la conversion est excellente. Ce titre fantastique se situe dans la grande tradition Capcom.

AVIS OUI, MAIS...

Désolée, mais je trouve que Capcom ne se renouvelle plus tellement ! Après nous avoir décliné Street Fighter à toutes les sauces (en attendant le Street Fighter EX Plus Alpha 2 !!!) voici une suite de la suite de la mort ! Franchement, y a de l'abus. Cependant, force est de constater que Vampire Savior est très bien réalisé : une prise en main excellente, des graphismes superbes et de l'humour à tous les étages. Tous ceux qui ont aimé l'épisode précédent, apprécieront à coup sûr celui-ci. Capcom, ça va fort !

GIA

Shining Force 3

SCÉNARIO 1

Shining Force 3 arrive déjà en version officielle. Pour une fois, on n'aura pas eu à attendre des mois et des mois ! Malheureusement, il ne fallait pas trop rêver, cette version européenne n'est pas en français.

Shining Force 3, premier épisode d'une saga qui en comptera trois au total, est un wargame entièrement en 3D. On peut effectuer une rotation du plan de jeu grâce aux boutons L et R. De même, on accède à trois niveaux de zooms différents. Ce qui permet d'avoir une bonne visualisation des batailles. Les décors sont en haute-résolution ce qui assure un rendu fort agréable. Classiquement, vous contrôlez un héros qui va vite s'entourer d'une petite armée d'alliés. S'ils tombent au combat, pas de panique ! Dans les églises, ils pourront ressusciter, moyennant monnaie sonnante et trébuchante. C'est dans ce même endroit que vous pourrez sauvegarder et soigner vos personnages. Plus important encore, lorsque l'un de vos combattants est parvenu au maximum de sa classe, il peut en changer, un guerrier deviendra ainsi un chevalier. En plus d'augmenter leurs points de vie, ils pourront apprendre de nouveaux sorts ! Pour les guerriers purs, de nouvelles techniques de combat, sortes de coups spéciaux qui se déclenchent aléatoirement quand le héros fait un coup critique. Entre les batailles, vous aurez des passages dans les villages où il faudra équiper vos héros, acheter des items, et parfois même résoudre quelques petites énigmes. En tout cas, il faudra discuter avec les villageois. Les mouvements de caméra et le scrolling sont étonnamment fluides et rapides par rapport à la complexité des décors. L'ambiance est bien sûr très héroïc fantasy, avec des guerriers, des mages, des archers... mais également quelques races non-humaines comme les centaures. Les combats se jouent au tour par tour, et la prise en main est aisée.

Votre cavalier a fait un coup critique : il charge !

Les scènes de combat sont rapides et ne ralentissent pas le jeu.

Un nouveau personnage se joint à votre groupe.

Une bataille particulièrement galère, il faut qu'un de vos prêtres équipe puis utilise une gemme.

AVIS OUI !

Shining Force 3 était déjà excellent dans sa version japonaise, mais là, en plus, il est en anglais. On peut donc enfin comprendre le scénario. Le principe de faire un jeu en trois parties à un prix très raisonnable est assez novateur et très intéressant. La réalisation technique est très impressionnante et le jeu est passionnant. Bref, vous l'aurez compris, si vous avez une Saturn et à moins d'être totalement allergique aux wargames il vous faut absolument ce jeu ! Vivement la suite...

PANDA

Certaines magies à zone d'effet peuvent toucher plusieurs ennemis.

PROMOTION

Au fil des combats, vos héros vont s'aguerrir et acquérir de l'expérience. Régulièrement, alors qu'ils passent de niveau, il faudra essayer de les promouvoir. Ils changeront de classe, ainsi un magicien deviendra un archimage, un guerrier deviendra un chevalier... Ils deviennent alors plus puissants et peuvent acquérir de nouveaux pouvoirs.

C'est ici que vous changerez la classe de vos héros.

AVIS TITRE AVIS

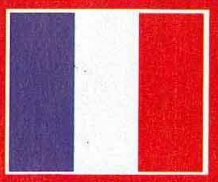
Le concept de Shining Force 3 est béton. L'idée de faire 3 scénarios qui se suivent pour ce troisième épisode est géniale. Comme en plus le jeu est excellent, je dis : bravo Sega ! L'histoire est passionnante, le charisme des persos est envoûtant. L'alternance des villages et des batailles est bien calculée. J'espère seulement que les autres épisodes ne tarderont pas trop. Le deuxième, légèrement amélioré, est déjà disponible en japonais, pour ceux qui ne peuvent plus attendre. Les fans de wargames vont avoir du pain sur la planche.

GIA

C'est bien sombre par ici, pourvu qu'il ne vous arrive rien.

Les chefs discutent de la marche à suivre.

On reconnaît les sorts qui étaient déjà utilisés dans Shining the Holy Ark.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- WARGAME
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 93%
Une très belle introduction en images de synthèse.

GRAPHISMES 95%
Les graphismes en 3D sont fantastiques.

ANIMATION —
Dans ce genre de jeu, il n'y a pas vraiment d'animation.

MUSIQUE 88%
Assez agréable.

BRUITAGES 89%
Quelques bonnes digitalisations vocales.

DUREE DE VIE 90%
Le jeu n'est pas très long mais vous tiendra en haleine au moins une trentaine d'heures.

JOUABILITE 90%
Si vous parlez anglais, il n'y a aucun problème.

INTERET 95%

Il n'y a rien à dire si ce n'est d'acheter ce jeu. Il est vraiment excellent...

Shining Force 3

SCÉNARIO 2

Shining Force était déjà une saga très connue et très en vogue; mais là je pense que pour les Saturniens, elle va devenir un objet de culte ! Maintenant, assez traîné, lustrez vos armures et en avant pour de nouvelles aventures.

Si vous avez fini le premier épisode, vous pourrez reprendre votre sauvegarde. Sinon pas de panique, vous pourrez y jouer quand même ! Le principe du jeu n'a pas changé, et les menus d'options sont identiques. On remarque quelques petites améliorations, mais pas grand-chose. Ce qui est normal. Le principe de ce jeu en trois parties est excellent : vous avez trois jeux, pour un prix très très raisonnable, puisque le prix moyen généralement constaté en import est de 350 francs au maximum. Au final, vous avez un jeu vraiment long avec un scénario plein de rebondissements, et qui a pris le temps de se construire. Ce principe de jeu à suites est très bien fait.
Arc the Lad utilisait déjà ce système, et ceux qui ont joué à ses deux scénarios avaient adoré. Bref dans le genre wargame, au tour par tour, et toujours dans l'esprit médiévale-fantastique, Shining Force 3 s'impose comme la référence du moment. Un grand coup de chapeau pour le risque pris d'en sortir trois à la suite à si peu d'intervalle.

On retrouve l'ancien groupe.

On note une petite amélioration de certains effets.

Le principe du jeu reste identique.

Les comploteuses ont vu un passage secret !

Ce centaure bénéficie de très belles textures.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : SEGA
- Editeur : SEGA
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- WARGAME

PRESENTATION	*Une nouvelle présentation assez superbe.*	93%
GRAPHISMES	*La 3D est toujours en haute-déf, quelques petites améliorations.*	94%
ANIMATION	*Il n'y en a pas vraiment dans ce genre de jeu.*	-
MUSIQUE	*Très sympa.*	89%
BRUITAGES	*Là aussi, le résultat est convaincant.*	88%
DUREE DE VIE	*Un peu courte mais ça dure quand même un bon moment.*	89%
JOUABILITE	*En jap avec le système d'icônes, on arrive à se débrouiller.*	90%

INTERET 93%

La réalisation est canon, le scénario aussi, le concept du jeu pareil... Bref, c'est fantastique.

AVIS OUI !

Shining Force 3, deuxième scénario, reprend tous les menus d'options du premier et apporte en fait assez peu de changements sur le plan de la réalisation technique. Juste quelques petites retouches par-ci par-là. Et l'histoire continue. C'est simple, si vous avez aimé le premier épisode, vous craquerez pour sa suite ! Donc pas de problème, j'ai encore craqué... Zut, il va falloir que je me fasse un planning pour trouver le temps de jouer ! J'ai trop de jeux en retard...

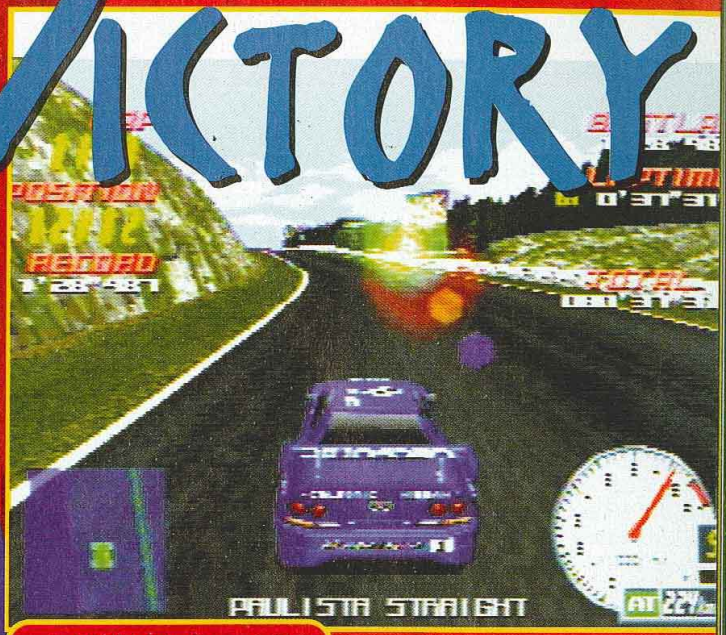
PANDA

STRAIGHT VICTORY

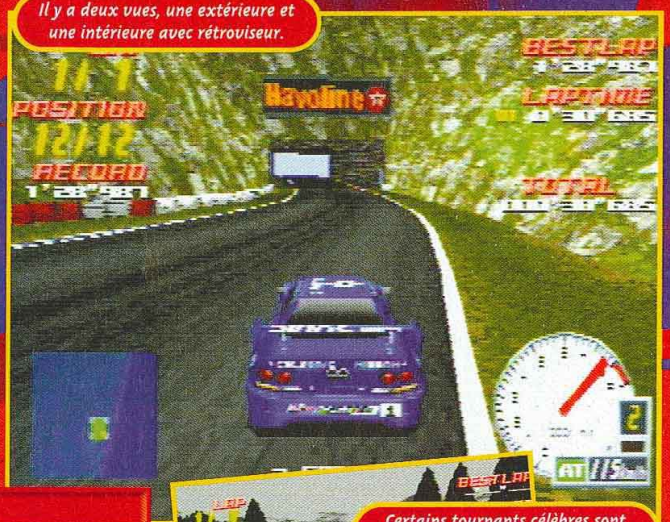
Voici encore un nouveau jeu de caisses sur Playstation, un genre très prisé en France comme au Japon ! Ce qui veut dire aussi que la concurrence est rude. Voyons comment ce petit dernier s'en sort...

Straight Victory est un jeu de course de voitures en 3D. Il y a deux vues différentes, une extérieure, et une intérieure avec un rétroviseur, ce qui est toujours plus pratique. Les réglages sur la voiture sont assez complets, puisqu'on peut tripoter une foule de petites choses. On peut choisir de s'entraîner sur un des quatre circuits ou de tenter le championnat. Là, classiquement, il faudra se qualifier en faisant un bon temps afin de se retrouver en tête sur la grille de départ. L'usure des pneus est gérée et plusieurs sorties de route les endommageront gravement, rendant votre voiture difficilement contrôlable dans les courbes. La conduite est assez réaliste, et il ne faudra pas tenter des dérapages de folie comme dans Sega Rally par exemple.

Mieux vaut être beaucoup plus sobre si l'on veut finir la course. La scène cinématique d'intro est très sympa, et, pour chaque loading, vous avez une image haute-résolution différente pour vous faire patienter.



Un bel effet de lumière ensoleillé.



Il y a deux vues, une extérieure et une intérieure avec rétroviseur.

Certains tournants célèbres sont annoncés à l'avance.

Sous la pluie, la conduite est assez délicate.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : CALSONIC
- Editeur : CALSONIC
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- COURSE DE VOITURES

AVIS OUI, MAIS...

Straight Victory est l'exemple type du bon petit jeu, plutôt bien réalisé, auquel on prend assez de plaisir à jouer. Malheureusement, il n'en est pas moins assez loin des grosses cylindrées comme Gran Tourismo. Car ça clippe tout de même pas mal, l'animation est un peu lente, et les décors sympas mais sans plus. Par contre, la conduite est assez réaliste et les dérapages assez délicats. Bref, au final, c'est un jeu sympa, qui, ma foi, plaira aux amateurs du genre.

PANDA

PRESENTATION	*Une assez belle intro en images de synthèse.*	89%
GRAPHISMES	*Les graphismes sont pas mal, pas assez fouillés.*	85%
ANIMATION	*Pas de gros problèmes, c'est fluide, mais pas super rapide.*	85%
MUSIQUE	*C'est un jeu de sport....*	70%
BRUITAGES	*Tout à fait honnêtes...*	86%
DUREE DE VIE	*C'est pas mal, mais on a vu beaucoup mieux.*	85%
JOUABILITE	*La prise en main est assez simple, on s'en tire facilement.*	86%

INTERET 85%

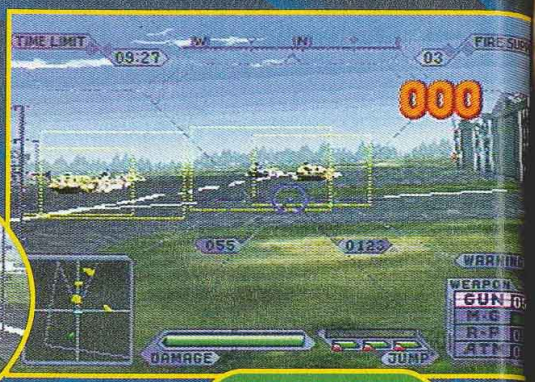
Straight Victory n'est pas mauvais, mais il est éclipsé par des jeux tels que Gran Tourismo...

GUNGRIFFON II

Ça faisait quelque temps que les possesseurs de Saturn s'empâtaient devant leur écran. Heureusement, avec Gungriffon 2, ils pourront bivouaquer en pleine jungle et crapahuter dans le désert...

Gungriffon vous met aux commandes d'un gigantesque mécha, dans un conflit impliquant bien entendu des chars, des méchas, et des cibles aériennes. Parmi elles, des hélicoptères ou des avions à réaction particulièrement difficiles à cibler, même avec les missiles à tête chercheuse. Vous serez équipé du nec plus ultra en matière d'armement. Vous aurez même un canon lourd... mais, mis à part pour votre petite mitrailleuse qui chauffe très vite, vos munitions seront comptées. Alors visez juste, car il y a beaucoup d'ennemis à détruire dans chaque mission ! Votre mécha peut avancer, reculer au pas, ou passer à la vitesse supérieur. Même si pour être plus précis, mieux vaut ne pas bouger. Option fun : on peut jouer à deux simultanément, en écran splitté, l'un contre l'autre. Il y a également d'autres modes : Versus, Survival et enfin, le Scénario où les missions s'enchaînent et ne se ressemblent pas, car même si l'on tire sur tout ce qui bouge, on est parfois épaulé par des unités alliées. Parfois, il faut protéger un point stratégique ou détruire un objectif particulier.

Il faut défendre cet avion contre les attaques ennemies.



Votre radar indique une impressionnante réunion de tanks ennemis.

Le Replay est très impressionnant.

Plus ils sont grands... plus dure est la chute !

Les hélicoptères sont difficiles à détruire même avec les missiles à tête chercheuse.

AVIS OUI, MAIS...

J'avais adoré le premier Gungriffon sur Saturn, d'autant que ce genre de jeu est assez rare sur console et particulièrement sur Saturn. Pour ce deuxième volet, pas de surprise : le principe reste exactement le même, seules quelques améliorations techniques ont été apportées. Encore que cela soit assez léger. Bref, les développeurs ne se sont pas cassés pour cette suite, mais ceux qui ont aimé comme moi le premier seront contents. Du reste, dans son genre, c'est un bon petit jeu de plus pour la Saturn.

PANDA

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : GAME ARTS
- Éditeur : ESP
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- TANK - 3D

PRESENTATION	*Rien de spécial, quelques extraits du jeu.*	83%
GRAPHISMES	*Petites améliorations par rapport au premier. Pas mal.*	88%
ANIMATION	*Le jeu est assez rapide, c'est plutôt agréable.*	91%
MUSIQUE	*On l'oublie vite, car c'est pas terrible.*	80%
BRUITAGES	*Bruits d'explosions et ordres de missions, sinon pas grand-chose.*	84%
DUREE DE VIE	*Le jeu est assez dur, et il y a pas mal de missions.*	90%
JOUABILITE	*On prend assez rapidement les commandes en main.*	89%

INTERET 85%

Ce Gungriffon 2 est une suite pas très originale, mais dans un genre peu développé sur Saturn.

CONCOURS

Il y a des aventures qui ne finissent jamais...

PITFALL 3D

BEYOND THE JUNGLE™

A GAGNER

Du 1er au 40e prix :

1 jeu Pitfall 3D sur Playstation

Du 41e au 100e prix :

1 T-shirt Pitfall 3D

Pour participer : tapez 3615 TCPLUS*

* 3615 : 2.23 F/min

Extrait du règlement : Le concours Pitfall 3D est un jeu gratuit et sans obligation d'achat qui se déroule du 27 mai 1998 au 25 juin 1998 minuit. Il est doté de 40 jeux Pitfall 3D sur Playstation et de 60 T-shirts Pitfall 3D. Pour participer, il suffit de répondre à une série de 5 questions sur le 3615 TCPLUS*. Les 100 gagnants seront déterminés par tirage au sort parmi les bonnes réponses. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Simonin, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Pitfall 3D, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

CONSOLES + Ubi Soft ACTIVISION PlayStation

" " et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Activision et PITFALL ! sont des marques commerciales déposées et Pitfall 3D : Beyond the jungle est une marque commerciale de Activision, inc. ©1998 Activision, inc. Tous droits réservés.

BOMBERMAN WARS

LE BON CHOIX

Il y a pas mal de types de bombermen différents. Certains sont rapides, d'autre peuvent désamorcer les bombes et gagner du temps... Il faudra tenir compte de tous ces critères.

L'explosion est retardée, cuf !

Maintenant, vous pouvez déposer la bombe à deux cases de votre Bomberman.

Les Bombermen sont de retour... A croire que Hudson fait une fixation sur ce titre... Parti comme ca, c'est une dizaine de Bomberman, toutes consoles confondues, qui vont débarquer d'ici la fin de l'année !

Bomberman Wars commence par une très belle introduction en images de synthèse, assez marrante en plus. Le jeu en possède du reste un bon paquet. En mode Quest, un groupe de bomberhéros se joint au roi de la contrée pour : repousser l'adversité, la méchante Gia, la hausse des taux d'intérêts, et remplir le frigo de Switch. Inutile de dire que cette mission va s'avérer extrêmement difficile et longue, car vous devrez (en oui, c'est toujours sur les mêmes que ça retombe) mener de nombreuses et âpres batailles. Mais point sous la forme d'un jeu d'action ! Dans une représentation en 3D isométrique, qui n'est pas sans rappeler FF Tactics ou Tactic Ogre, vous dirigez, comme dans un wargame, votre groupe de bombermen, et votre roi. Comme aux échecs, ce dernier est la pièce maîtresse. Comprenez que s'il meurt, vous avez perdu la partie. Suivant votre type de bombermen, votre troupe ira plus ou moins vite, posera des bombes juste à côté d'elle ou un peu plus loin... Exactement comme des "troupes" classiques qui ont leurs particularités.

Le jeu est divisé en tours, et les combats sont assez longs, car la console est plutôt douée. Vous devrez élaborer une stratégie assez béton pour déclencher des explosions en chaîne afin d'éliminer vos adversaires. On peut bien sûr jouer avec un pote.

Le roi se balade dans son château, et peut choisir son équipe.

L'invasion du royaume voisin a commencé.

AVIS OUI, MAIS...

Tout d'abord, je tiens à dire que, tant sur Saturn que sur Playstation, ce jeu est très bizarre ! Et il n'y a pas de différence dans la réalisation, donc pas de querelles de clocher. Bomberman Wars est un mélange de simulation, RPG et Tactic, le tout dans l'univers de Bomberman. Ça fait parfois penser aux échecs... Bref, on est surpris au premier abord. Le jeu est pas mal fichu, mais pas très fun... Bref à réserver aux inconditionnels ou aux amateurs de Tactic.

PANDA

PLAYSTATION

Ce pan du décor va disparaître avec l'explosion.

PLAYSTATION

C'est très tactique : vous posez une bombe du côté adverse !

SATURN

Ce premier ennemi est facile à avoir.

Les explosions sont impressionnantes, mais le souffle n'est actif que sur deux cases.

SATURN

SATURN

Développeur : HUDSON
Éditeur : HUDSON
Disponibilité : OUI
Prix : E

PRESENTATION	*Un dessin animé en images de synthèse assez sympa.*	90%
GRAPHISMES	*Assez mignons.*	88%
ANIMATION	*Il n'y a pas vraiment d'animation dans ce genre de jeu.*	-%
MUSIQUE	*Rien de très travaillé, c'est moyen.*	80%
BRUITAGES	*Quelques explosions assez réussies.*	83%
DUREE DE VIE	*Les combats sont longs et la console est assez douée.*	87%
JOUABILITE	*Pas de problème, on comprend très vite ce qu'il faut faire.*	85%

INTERET 81%

Le principe est un peu bizarre, et surprendra les amateurs de Bomberman. Mais le jeu n'est pas trop mal.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : JAPONAIS

- STRATÉGIE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : CORRECT
- Difficulté : MOYENNE

PLAYSTATION

Développeur : HUDSON
Editeur : HUDSON
Disponibilité : OUI
Prix : E

PRESENTATION	*Pas mal, même si le design est un peu simple.*	85%
GRAPHISMES	*Assez mignons, mais pas assez fins.*	86%
ANIMATION	*Il n'y a pas vraiment d'animation dans ce genre de jeu.*	-%
MUSIQUE	*Mouais... pas terrible....*	80%
BRUITAGES	*Quelques explosions assez réussies.*	83%
DUREE DE VIE	*Les combats sont longs et la console est assez douée.*	87%
JOUABILITE	*Pas de problème, on comprend très vite ce qu'il faut faire.*	85%

INTERET 81%

Ceux qui ont une Playstation vont halluciner.... Le jeu n'est pas si mal, mais faut aimer le genre.

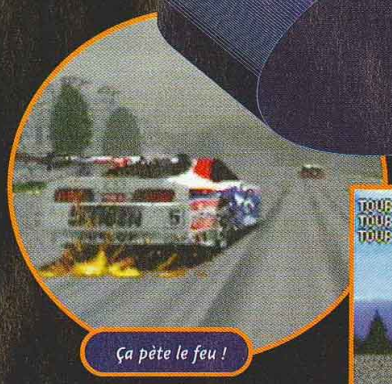
AVIS OUI, MAIS...

Le genre de Bomberman a toujours été divertissant. Ici, ce n'est plus vraiment le cas. Fini les combats en temps réel, genre action-réflexion. Hudson passe à la mode des wargames. Le jeu est relativement bien conçu mais on se demande pourquoi le genre a changé. Pour moi Bomberman c'est Bomberman. Si je veux jouer à un jeu de stratégie, c'est FF Tactics ou Dragon Force. Voilà c'est dit, les habitués ne s'y retrouveront pas et s'amuseront beaucoup moins qu'avant.

SWITCH

Depuis le temps que nous attendions le jeu de caisses qui serait à la hauteur des capacités de la N64, nous espérions beaucoup de GT64 et de l'équipe qui avait fait MRC ! Alors, déçus ?

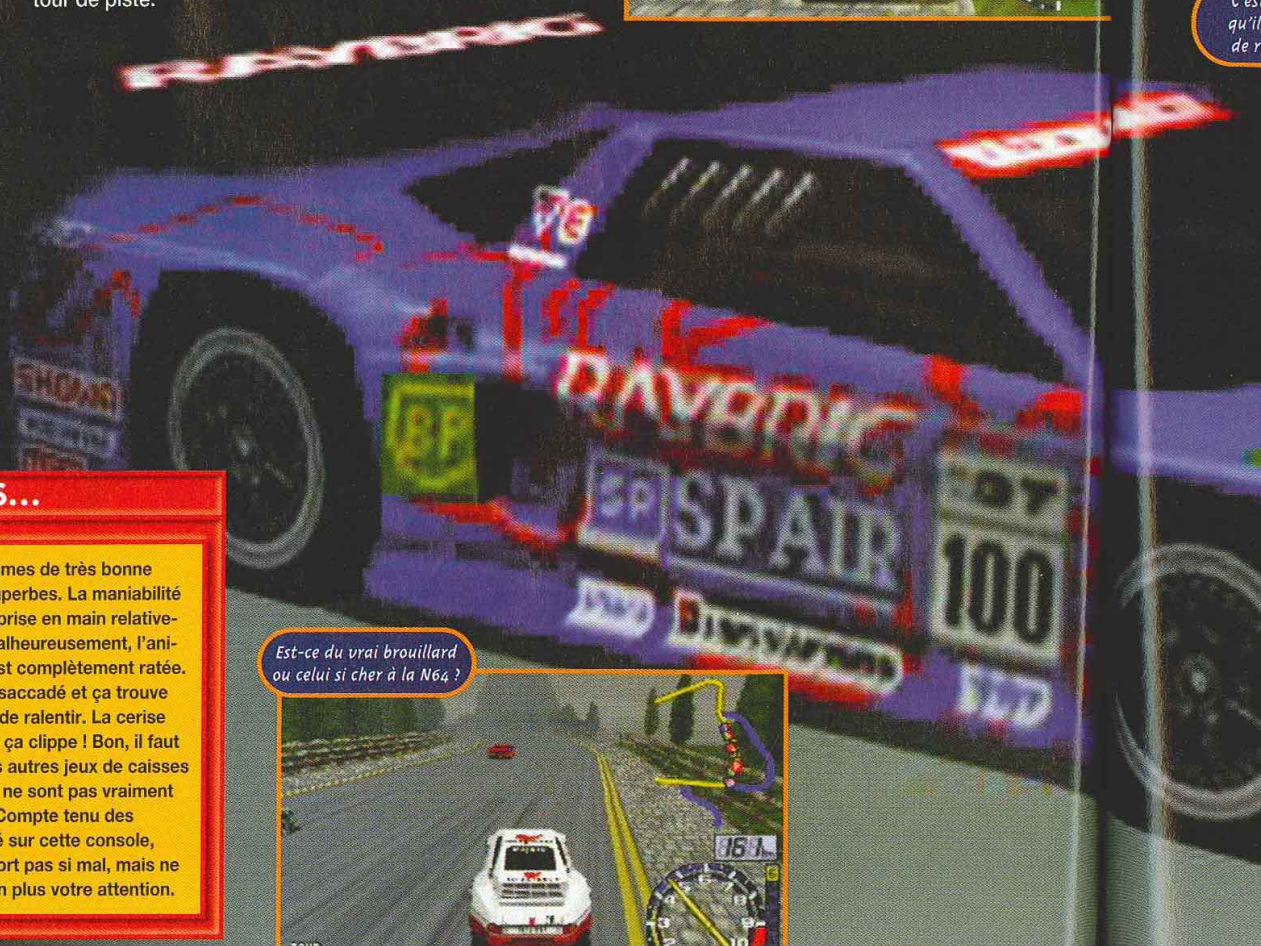
GT64 est un jeu de course de voitures de type "tourisme" en 3D. Il y a quatre angles de vue différents, mais nous vous conseillons fortement la vue intérieure qui est plus rapide. Il y a trois pistes : USA, Japon, Europe, chacune dans une version longue ou courte, ce qui modifie un morceau plus ou moins important du circuit, un peu comme dans Ridge Racer.
Les essais libres vous permettront de prendre connaissance avec la piste et d'effectuer les réglages sur la voiture. Ensuite, vous aurez trois tours de qualification pour faire un bon temps. Sachant que cela déterminera votre place sur la grille de départ, mieux vaut assurer. En mode Championnat, vous pouvez choisir d'effectuer jusqu'à vingt-quatre tours de piste par course et changer les conditions climatiques durant celle-ci. Si votre voiture encaisse des chocs, elle s'abîmera et son comportement s'en trouvera modifié et donc sa conduite plus hardie. On peut jouer à deux simultanément en écran splitté ce qui est toujours plus fun. Ce jeu est compatible avec le Rumble Pack, et vibre à chaque choc. Il n'y a aucune course ou voiture cachée si vous finissez le jeu, mais par contre il existe un tip pour avoir le mode Miroir et faire les courses à l'envers. Les possibilités de réglages sont assez étendues, et on se rend compte des modifications apportées sur le comportement de la voiture dès le premier tour de piste.



Ça pète le feu !

La petite carte de la piste vous sera d'une aide précieuse.

C'est qu'il de r



Est-ce du vrai brouillard ou celui si cher à la N64 ?

AVIS OUI, MAIS...

GT64 possède des graphismes de très bonne qualité avec des décors superbes. La maniabilité est assez bonne et la prise en main relativement simple. Malheureusement, l'animation du jeu est complètement ratée. C'est lent, c'est saccadé et ça trouve aussi le moyen de ralentir. La cerise sur le gâteau : ça clippe ! Bon, il faut avouer que les autres jeux de caisses sur cette console ne sont pas vraiment des chefs-d'œuvre. Compte tenu des critères de qualité sur cette console, GT64 ne s'en sort pas si mal, mais ne mérite pas non plus votre attention.

PANDA

La conduite façon stock-car n'est pas recommandée.

PILOTAGE

Il faut commencer par bien choisir sa voiture, et effectuer de bons réglages en fonction de la piste (un rapport court pour une très sinueuse comme le Japon). Egalement important, le réglage des supensions et des ailerons pour pouvoir attaquer les virages de façon audacieuse.

Il faut bien freiner avant d'aborder les virages en épingle.

Il faut contre-braquer en fin de virage.

C'est dommage qu'il n'y ait pas de rétroviseur.

Les voitures ont de l'allure.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : IMAGINEER/GENKI
- Editeur : OCEAN
- Disponibilité : OUI
- Prix : E

- COURSE DE VOITURES
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : CORRECT
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION 75%
Quelques passages du jeu, rien de très impressionnant.

GRAPHISMES 93%
Les décors sont vraiment très beaux et les voitures assez jolies.

ANIMATION 60%
C'est le point noir du jeu : ça tourne au ralenti et c'est saccadé...

MUSIQUE 70%
Mouais, parfois il est préférable de s'abstenir...

BRUITAGES 80%
Le bruit du moteur est un peu fort, sinon c'est assez moyen.

DUREE DE VIE 85%
Le jeu est assez difficile, mais il n'y a pas beaucoup de circuits.

JOUABILITE 89%
La prise en main est bonne, la conduite plutôt réaliste, bref ça roule.

INTERET 82%

GT64 n'est pas le jeu de voitures attendu sur N64. Son animation est si lamentable qu'il se place dans la petite moyenne sur cette console.

AVIS NON !

GT64 est maniable, beau et les réglages sont bien foutus. MAIS IL EST SACCADE. Franchement, c'est une honte pour un jeu de voitures. L'animation est essentielle dans ce genre de jeu. De plus, de la part de l'équipe de MRC, je ne comprends pas ce qui s'est passé. L'ont-ils fait exprès ? GT 64 montre toute l'impuissance de la N64 face à la Playstation. Prenez le premier jeu de course de cette dernière, Ridge Racer. Et bien, cette "antiquité" est bien mieux réalisée que ce nouveau jeu de caisses d'Ocean.

GIA

BRAVEPROVE

Braveprove vient enfin élargir la gamme des action-RPG sur Playstation, qui pour l'instant ne compte que le très bon Alundra. Vous allez à nouveau pouvoir courir dans tous les sens... et surtout donner vous-même des coups d'épée à deux mains sur des monstres gluants !

Voici le type de statue qui vous permet de sauvegarder.

Braveprove est un action-RPG en 2D dans le genre de Zelda. Le héros ne peut pas sauter et, à part frapper et courir, ses mouvements sont assez limités. Bien sûr, il faudra vous équiper régulièrement avec le meilleur matériel possible. De même, étant donné que les combats sont assez durs, un bon paquet de potions de soins semble tout indiqué pour s'aventurer hors des limites de la ville. Vous devrez évidemment affronter des boss ou résoudre quelques énigmes... Vous l'avez compris, Braveprove ne fait pas dans l'originalité. On sauvegarde auprès de certaines statues, alors n'hésitez pas à le faire souvent. Les menus d'options sont aisés à comprendre et, malgré les textes en japonais, on s'en tire sans trop de problèmes. Braveprove est donc un action-RPG classique, sans grande surprise, efficace, mais c'est, avec Alundra, le seul titre du genre sur Playstation.

Les monstres sont énormes...

Les monstres réapparaissent quand on revient dans une même salle plusieurs fois.

La ville du départ est assez vaste.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : DATA WEST
- Editeur : DATA WEST
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- ACTION-RPG

PRESENTATION	*Rien de spécial, mais vraiment rien du tout...*	70%
GRAPHISMES	*Assez fins, mais pas assez colorés.*	87%
ANIMATION	*Pas de problèmes, c'est super fluide.*	90%
MUSIQUE	*Quelques thèmes musicaux plutôt agréables.*	85%
BRUITAGES	*Honnêtes, sans être exceptionnels.*	86%
DUREE DE VIE	*Avec un RPG, vous en avez toujours pour votre argent.*	90%
JOUABILITE	*La prise en main est simple, même si c'est en japonais.*	90%

INTERET 86%

Un ton en dessous d'Alundra, mais c'est un très bon jeu, un peu linéaire, et assez beau.

AVIS OUI, MAIS...

Braveprove fait partie du genre trop peu représenté sur Playstation des action-RPG. Une console sur laquelle on trouve principalement des RPDF pur sucre. il est un peu plus limité qu'Alundra, et plus facile (ce qui n'est pas un exploit), car il est tout de même un peu linéaire. Techniquement parlant, ça va, la réalisation est d'un niveau tout ce qu'il y a de plus correct. Les sprites sont de bonne taille et assez fins. Bref, ce petit jeu très agréable vous tiendra en haleine un bon moment.

PANDA

ENTREZ DANS L'UNIVERS NINTENDO

ABONNEZ-VOUS !

Bénéficiez de 2 mois de lecture GRATUITE

11 numéros pour 297F seulement au lieu de ~~363~~F

Le seul magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements BP 53 - 77932 Perthes Cedex

❑ **OUI,** je m'abonne à NINTENDO Magazine pour 11 numéros au prix de 297 F* au lieu de ~~363~~ F.

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : ..... Prénom : ..... Date de naissance : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋⌊⌊⌋

Adresse : .....

Code postal : ⌊⌊⌋⌊⌊⌋ Ville : .....

*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23.

C+ 77

DBZ

DEAD BALL ZONE

Z'en avez marre de regarder 22 tapettes courir après un ballon ? Vous êtes de ces joueurs qui aiment quand ça cogne, quand les balles fusent et que ça vous en met plein les yeux ? Alors jetez un œil à Dead Ball Zone.

Le jeu compte dix géo-sphères (aires de jeu) différentes.

La première référence à laquelle on pense en voyant ce DBZ, c'est Speedball. Speedball, le grand. Speedball, l'initiateur de toute cette série de softs basés sur des sports futuristes où la violence d'un "Rollerball" devient (enfin ?) interactive. DBZ reprend ce principe éminemment défoulatoire en usant de la 3D et en imposant des règles un chouïa différentes. Seuls seize joueurs se disputent la ba-balle et le match est décomposé en quart-temps d'une minute chacun (temps évidemment modulable). Pour marquer des points, il faut rentrer la bou-boule lumineuse dans les buts, mais il faut également prendre garde à la zone de réparation. Si vous marquez alors que vous êtes à l'intérieur, vous n'engrangez qu'un petit point. Si vous marquez alors que vous êtes en dehors de cette surface vous marquerez cinq points ! Vous savez ce qu'il vous reste à faire... Vos joueurs sont dotés de différents attributs : en position d'attaque, ils peuvent faire des passes, tirer, actionner un Turbo (pour faire des tirs plus puissants), ou mettre de l'effet à leurs tirs (avec les boutons de flanc). En défense, ils pourront plaquer, charger par paquet, donner des coups de tête et d'autres joyeusetés ou bien sortir leur matos guerrier. Et là, ça devient sanglant. Si vous pouvez donner des coups de poing (quoi de plus normal ?), vous pourrez également sortir une tronçonneuse (gore), un flingue ou des bombes pour carrément tenter d'éliminer vos adversaires.
Si le fair-play de la situation n'échappera à personne, n'oublez pas que vous serez o-bli-gé d'en venir aux mains. La victoire que ce soit dans le mode Ligue ou le mode Lutte en dépendra.
Sachez quand même que vous pourrez remplacer les joueurs un peu trop atteints lors des quarts-temps.

Du nom de Full Kontakt, Harlequins, Voodoo, Leopards, les douze équipes proposées sont d'une violence rare.

Ça ne vous rappelle rien ?

Il est possible de choisir ses stratégies ou d'entraîner de manière assez étrange ses joueurs.

Pour réaliser ces "tirs en puissance" (comme vous le dira la commentatrice) vous devrez actionner votre Turbo.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur : RAGE
- Editeur : GT INTERACTIVE
- Prix : D
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- SPORT FUTURISTE

PRESENTATION	Des écrans originaux et dans l'ambiance. Mais pas d'intro...	75%
GRAPHISMES	Le rendu visuel général est assez impressionnant.	88%
ANIMATION	Les caméras ne suivent pas toujours l'action qui est rapide.	80%
MUSIQUE	De la techno... qui s'oublie aussi vite qu'elle s'écoute.	84%
BRUITAGES	Le vocabulaire limité de la commentatrice énerve.	80%
DUREE DE VIE	... seul. 89% à plusieurs. Juste deux modes de jeu.	79%
JOUABILITE	D'autres caméras auraient permis une meilleure jouabilité.	80%

INTERET 84%

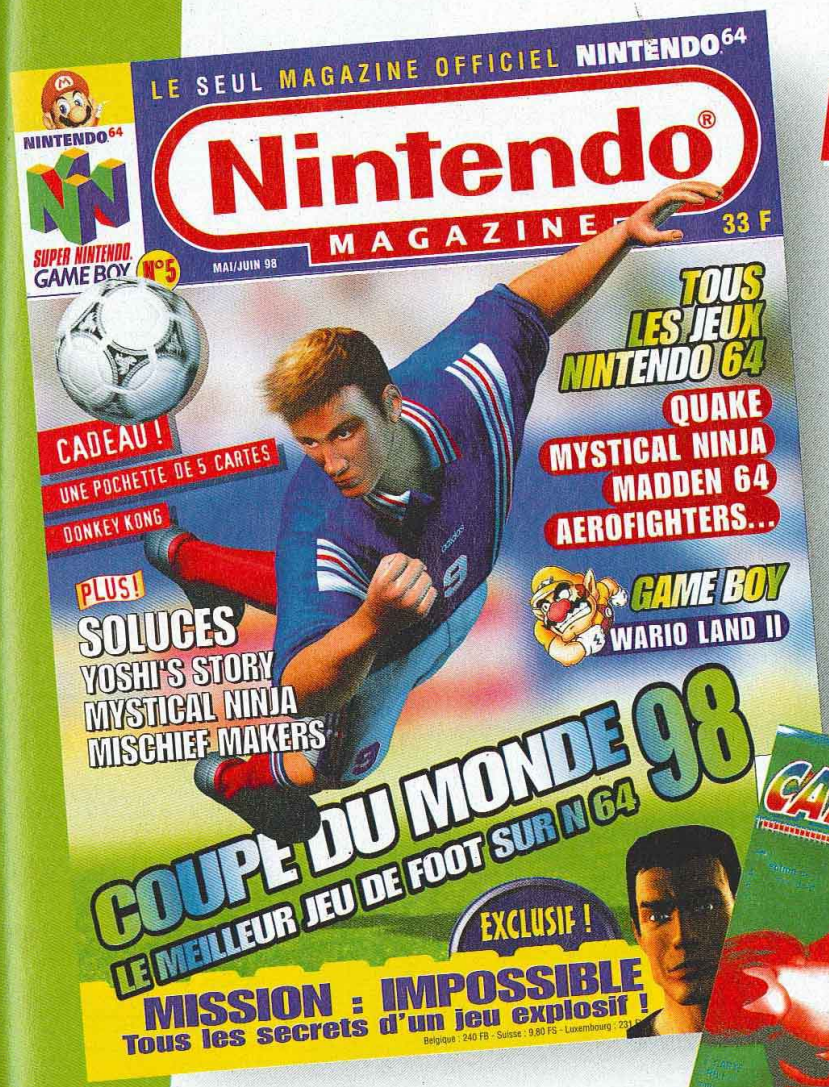
Un jeu intéressant, surtout à plusieurs, mais plus visuel que vraiment captivant.

AVIS MOUAIS...

Grand adorateur de Speedball, je regrette que Rage n'ait pas pensé à un point fondamental pour les joueurs solitaires : l'évolution des personnages. On peut certes les entraîner mais impossible d'acheter des armes ou, à la manière d'un Speedball, des capacités. Ça manque. Sinon, visuellement le jeu est très accrocheur, la jouabilité laisse parfois à désirer du fait des caméras qui ne sont pas toujours aussi rapides que l'action mais avec l'habitude... on s'y fait. Comme beaucoup de jeux du genre, c'est à plusieurs que le jeu devient vraiment intéressant. Seul on s'en lasse vite, même si la réalisation est bien faite.

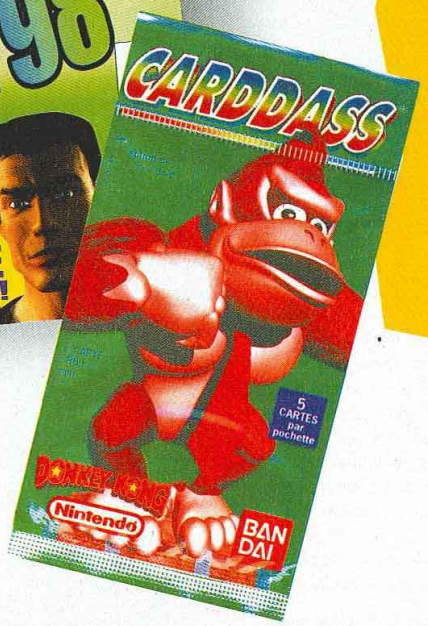
SPY

La Nintendo 64 a son magazine!



EN CADEAU AVEC LE N° 5

UNE POCHETTE DE 5 CARTES COLLECTOR DONKEY KONG



LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

Everybody's Golf

Il est possible de faire tourner la caméra autour de la carte du parcours pour appréhender les pièges.

Le secret du jeu réside dans la jauge en bas de l'écran. Soyez très précis, calculez bien la puissance et le tour sera joué.

Après avoir réalisé un véritable carton chez nos amis japonais, Mina no Golf, pardon... Everybody's Golf sort en version officielle. Abandonnez cinq minutes votre énième mouture de PGA et jetez-y un coup d'œil.

Oubliez toutes les licences. Oubliez Tiger Woods et tous les parcours du véritable championnat. Everybody's Golf n'est pas PGA et la licence, il ne connaît pas. Malgré l'aspect un peu niais des personnages, le jeu ne manque pas d'atouts. Pour parvenir à envoyer votre balle dans le trou, vous prendrez en considération tous les paramètres habituels. Par exemple, même si un club est automatiquement sélectionné en fonction de la distance à parcourir, vous pourrez en changer si vous n'êtes pas satisfait du choix. Ensuite, vous tiendrez compte de la direction et de la force du vent pour indiquer une trajectoire et putter grâce à une jauge de puissance assez bien pensée. Si les "choix de direction et de club" sont très importants, le dosage de la puissance sera déterminant. En appuyant sur X, la barre de puissance se charge. Quand la puissance désirée est atteinte, réappuyez sur X pour arrêter la barre qui se mettra à redescendre. A ce moment, vous devez imprimer un effet avec la croix de direction et réappuyer sur X au moment où la jauge atteint le marqueur. Le principe est très bien vu et, que l'on ne s'y trompe pas, les modes de jeu ne sont pas en reste. Camelot a eu la bonne idée d'intégrer un minigolf (un genre qui n'avait bizarrement jamais été exploité jusqu'alors...) ; un Tournoi assez coton (vous devrez apprendre à être régulier...) ; un mode Versus (jusqu'à quatre compétiteurs) ; ou encore un mode Entraînement (pour vous familiariser avec les touches).

En plus de ces modes, Camelot a pensé aux joueurs solitaires en leur proposant de dégoter huit personnages cachés (qui donnent vraiment une dimension nouvelle au soft) qui se dévoileront en fonction de votre résultat dans le Tournoi.

Le minigolf est un 18 trous. Mais le parcours manque de tunnels et de trucs marrants.

Vous pourrez vous entraîner au drive sur ce parcours.

Vous aurez droit à cette gratification lorsque vous aurez bien travaillé la jauge, mais pas forcément lorsque votre balle est bien placée. Bizarre...

AVIS OUI !

La 3D est très propre, les parcours sont intéressants, le système de tir est bien conçu et on retrouve tous les paramètres d'une bonne simulation. On s'amuse bien, seul ou à plusieurs, même si l'ambiance est très zen. C'est simple d'accès, ludique et le challenge est assez élevé. Malheureusement, les règles du golf ou les particularités des clubs restent dans l'ombre. Le jeu se voudrait destiné à tous, mais il ne s'adresse en fait qu'à des joueurs ayant des bases élémentaires. Exit donc les plus jeunes et les "everybody's"...

SPY

- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : ANGLAIS**

- **Développeur : CAMELOT**
- **Editeur : SCEE**
- **Prix : D**
- **1-4 JOUEURS ALTERNATIVEMENT**
- **GOLF**

PRESENTATION 50%
Rien de rien. Pas de fioritures.

GRAPHISMES 90%
Décors pauvres, persos bien niais, mais la 3D est de qualité.

ANIMATION 89%
Pas de bug. Loadings assez courts. Une vitesse de jeu correcte.

MUSIQUE 70%
Uniquement pendant les écrans d'options.

BRUITAGES 75%
La foule n'est pas très motivée. Mais les oiseaux gazouillent.

DUREE DE VIE 88%
Les parties s'enchaînent rapidement. A plusieurs, le jeu est fun.

JOUABILITE 88%
Le système de tir est clair. Mais de là à le maîtriser...

INTERET 84%
Une finition remarquable. Malgré son aspect un peu niais, le jeu en vaut la peine.

Vous souv... "Transfor... dessin ani... transform...

Les hé... "Tran... des r... transformables... les Autobots e... avec leur gran... Aux Etats-Unis... saisons ont su... étaient les Pred... transforment e... Maximals, qui s... animaux. Dans... derniers occup... l'affiche. Vous... entre les deux... partie, puis vou... un type de robo... vu de dos. Vou... d'une jauge ind... votre énergie vi... d'une autre pou...

Les ennemis sont automatiquement verrouillés.

Regardez bien par terre, car plein de petites bêtes viendront vous attaquer.

Vous souvenez-vous de "Transformers" ? C'était un dessin animé américain qui mettait en scène des robots qui se... transformaient. Beast Wars Transformers en est l'adaptation en "jeu" vidéo.

Les héros de "Transformers" étaient des robots... transformables (si, si !). Il y avait les Autobots et les Decepticons avec leur grand chef, Megatron. Aux Etats-Unis, plusieurs autres saisons ont suivi, et les héros étaient les Predacons, qui se transforment en dinosaures et les Maximals, qui se transforment en animaux. Dans Beast Wars, ces derniers occupent le haut de l'affiche. Vous pourrez choisir entre les deux camps en début de partie, puis vous sélectionnerez un type de robot précis, lequel est vu de dos. Vous disposez d'une jauge indiquant votre énergie vitale et d'une autre pour le niveau d'Energon, qui sert pour votre arme. Les ennemis sont automatiquement verrouillés, alors inutile de gaspiller les munitions. Vous pourrez vous changer en animal ou en dinosaure à tout moment. L'intérêt de la mutation est limité, puisque les pouvoirs de l'animal ou du dinosaure sont minables, car votre arme disparaît. Vous ne pouvez donc plus tirer sur les ennemis à distance. A la place, il faudra leur sauter dessus pour les mordre. Pour chaque niveau, vous devrez remplir une mission. Mais en général, le but est imprécis ou mal expliqué. Au bout du compte, on ne sait pas quoi faire, alors on y va à tâtons. Enfin, abstenez-vous d'utiliser la manette Dual Shock, car le jeu plante avec cet accessoire. Il fait Pause tout seul à intervalles réguliers. Bref, Beast Wars est un monument de nullité. "Jouer" à cette daube est une véritable torture.

BEAST WARS TRANSFORMERS

Les animaux disponibles sont très variés, comme l'araignée, par exemple.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : TAKARA
- Editeur : HASBRO INTER.
- Prix : D
- 1 JOUEUR
- DAUBE 3D

PRESENTATION 89%
Une intro bien léchée. Un des rares points positifs du jeu...

GRAPHISMES 50%
C'est vide et moche. On se demande si c'est fait exprès.

ANIMATION 85%
Honnête, mais avec des décors aussi vides, c'était pas dur.

MUSIQUE 21%
Jouez sans le son.

BRUITAGES 21%
Bip bip, tut tut... un cauchemar, surtout dans les menus.

DUREE DE VIE 30%
Si vous êtes maso, le jeu durera longtemps. Les autres vomiront.

JOUABILITE 45%
Les missions sont mal expliquées et le robot se traîne.

INTERET 55%
Un authentique navet qui remporte haut la main le prix de la pire daube sur Playstation.

AVIS NON !

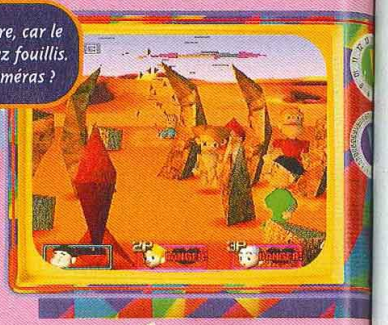
En règle général, j'adore mon métier. Mais le cas de Beast Wars Transformers me fait douter de ma vocation. Comment un déchet pareil a-t-il pu voir le jour ? Il suffit de le voir tourner pour se rendre compte de sa puanteur. J'avais beaucoup regardé le dessin animé d'origine. Les idées ne manquaient pas, et ils auraient pu faire un hit. Je ne comprends pas ce qui s'est passé. A croire que Takara ne sait plus faire de jeux. Beast Wars sucks.

GIA

Poy Poy

Les déflagrations des fusées sont plus ou moins importantes. Tous les gens dans la zone d'effet se retrouvent éjectés, y compris vous.

Les clones de Bomberman sont rares et Konami a compris qu'il y avait là un bon filon à exploiter. Le résultat ? Poy Poy. Un jeu marrant comme tout qui va vous permettre de vous en mettre plein la tête pour pas un rond. Enfin... pour presque pas un rond !



Il faut bien suivre, car le jeu se révèle assez fouillis. Problème de caméras ?

Le principe de Poy Poy est d'une simplicité extrême. Vous êtes catapulté sur une aire de jeu en 3D, et vous devez lancer les éléments du décor (pierre, tronc, caisse, fusée..) sur les trois petits camarades présents (humains ou ordinateurs) et faire baisser leur énergie. Le vainqueur est le dernier survivant. Sur le papier, l'affaire est dans le sac. Sur le terrain, c'est une autre paire de manches. La première chose à savoir est que plus l'objet que vous voulez ramasser est gros, plus vous mettrez de temps à le soulever (et plus les ennemis auront l'opportunité de vous blaster...). Deuxième chose : chaque objet présent sur l'aire de jeu à un effet particulier. La grosse pierre roulera et pourra toucher plusieurs adversaires d'un coup, les grosses fusées exploseront en faisant une déflagration importante, et les troncs vont rouler et tout embarquer sur leur passage. Chaque personnage peut sauter (pour éviter un tronc), s'éjecter sur les côtés (pour esquiver une déflagration), ou lancer un sort spécial qu'il aura choisi en début de match. Si, en mode Exhibition, vous avez accès à tous les sorts (vous en choisissez un sur dix environ en début de rencontre), en mode Tournoi, ceux-ci doivent être achetés avec le gain de vos victoires. Ce mode Tournoi propose trois niveaux de difficulté (junior, senior et master) et constitue le seul intérêt du jeu en solitaire. Chacun des neuf terrains (dont deux caché à ce qu'il semblerait) recèle ses propres pièges. Ici des rafales de vent vous empêcheront d'avancer, ailleurs un rayon laser fera régulièrement le tour de l'écran pour griller les moins attentifs. On peut en outre y jouer à quatre grâce au multitap.

Les caisses contiennent de mauvaises surprises, mais également des cœurs.

AVIS NON, MAIS...

Le principe de Poy Poy est accrocheur et n'a rien à envier à Bomberman. La phase de la découverte est poilante, mais, passé ce délai, on ne peut pas dire que le challenge soit varié. Les terrains contiennent certes des pièges spécifiques, mais les actions sont toujours les mêmes, et ça devient vite lassant. Dommage qu'il n'y ait pas plus de niveaux et au moins une caméra qui pivote autour de l'aire de combat. Le principe est marrant, mais on sent que Konami ne l'a pas assez creusé.

SPY

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Editeur : KONAMI
- Prix : D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- ACTION/RÉFLEXION

PRESENTATION	Un présentateur sans consistance pour le mode Tournoi.	70%
GRAPHISMES	Que du classique. Des décors variés et une 3D assez clean.	79%
ANIMATION	Des persos un peu plus vifs n'auraient pas fait de mal.	80%
MUSIQUE	Des thèmes assez enlevés qui collent bien au jeu.	77%
BRUITAGES	Ça pétarade de partout et l'ambiance est joviale.	81%
DUREE DE VIE	Quasi infinie à plusieurs. Seul, on se lasse assez vite.	82%
JOUABILITE	Les persos répondent avec un petit temps de retard.	79%

INTERET 75%

... seul et 3% par joueur supplémentaire. Un clone de Bomberman assez fun mais limité.

HORS SERIE N° 8

Tomb Raider II - Crash Bandicoot 2

Les boucliers de Quetzalcoatl - Resident Evil D.C.

L'Odyssé d'Abe - Final Fantasy VII

EN CADEAU :

La démo jouable de Gex 3D

HORS SERIE N° 7

Final Fantasy VII
L'Odyssée d'Abe
Qvandal Hearts
Castlevania

EN CADEAU :

La démo jouable de Street Fighter Ex+ Alpha

HORS SERIE N° 5

Little Big Adventure
Legency of Kain
Les Chevaliers de Baphomet
Soul Edge
Final Fantasy VII

HORS SERIE N° 3

Dragon Ball Z
Densetsu
(plus de nombreux tests, previews)

CONSOLES+ N°61

Tomb Raider
La Soluce Complète
(plus de nombreux tests, previews)

BON DE COMMANDE

à retourner à CONSOLES+ - BP 53, 77932 Perthes Cedex - Tél. : 01 64 81 20 23

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
HS8 / 450008	64 F	x	
HS7 / 450009	64 F	x	
HS5 / 450007	48 F	x	
HS3 / 450006	47 F	x	
Consoles+ 61 451061	48 F	x	TOTAL

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_| (* port inclus)

Nom ..... **Prénom** .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

.....

Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

Le choix et les prix, L' échange de vos jeux sans vous ruiner, Les reprises de votre matér

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

En juin, c' est la fête !!!
Pour la Coupe du Monde,
STOCK GAMES vous offre
des tonnes de cadeaux,
des promos sur l' occaz . . .

Console Playstation
+30F de Bon d' achat*
990 Francs
Modification Console Multistandard : 149 Francs

GRAN TURISMO
Course de voiture
temps réel.
Texte en francais
Dispo debut mai

LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs
Console Playstation
+ GRAN TURISMO + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation !!!
Pour avoir une Playstation Multistandard pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES
Modification Playstation + le cable RGB péritel (meilleure qualité d' image) pour 149 Francs !!!
Pour plus de renseignement, nous téléphoner au 01 46 33 07 83

PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION	59 F
MEMORY CARD OFFICIELLE	129 F
JOY OFF. ANALOG DOUB VIBRANT	199 F
GRAN TURISMO	349 F
NEED FOR SPEED 3	329 F
ROAD RASH 3D	349 F
ALUNDRA	349 F
RESIDENT EVIL 2	349 F
RASCAL	329 F
ONE	329 F
ARMORED CORP	329 F
PRO PINBALL 2	329 F
PAX CORPUS	329 F
COUPE DU MONDE 98	329 F
CIRCUIT BREAKERS	329 F
FORSAKEN	329 F
GEX 3D	329 F
BLOODY ROAR	219 F
DEAD OR ALIVE	329 F
BUST A MOVE 3	249 F
RIVEN	399 F
TEKKEN 3 (JAP)	369 F

GAMME PLATINIUM

DIE HARD TRILOGY	169 F
WIPE OUT 2097	169 F
CRASH BANDICOOT	169 F
TRACK AND FIELD	169 F
MICROMACHINE V3	149 F
SOVIET STRIKE	169 F
PORSCHE CHALLENGE	149 F
RIDGE RACER REVOLUTION	169 F
DESTRUCTION DERBY 2	169 F
TEKKEN 2	169 F
SOULBLADE	169 F

PLAYSTATION Occasions

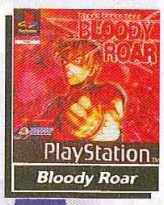
PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F 799 F

JOYPAD PSX	69 F
ALERTE ROUGE	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
AIR COMBAT 2	199 F
ACTUA SOCCER	99 F
ACTUA SOCCER 2	199 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER 2	199 F
ADVENTURE OF LOMAX	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
ANDRETTI RACING	149 F
AREA 51	199 F
ASSAULT RIGS	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BURNING ROAD	149 F
BATMAN FOREVER	199 F
BLOODY ROAR	199 F
BREAK POINT	149 F
BUST AND MOVE 2	149 F
BUBSY 3D	199 F

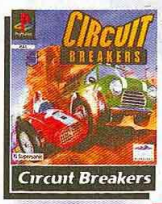
Playstation

COM'N CONQUER	129 F
COLONY WARS	199 F
CYBERSLEED	99 F
CASPER	199 F
CHEESY	149 F
CONTRA	199 F
COOLBOARDER	149 F
COOLBOARDER 2	199 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CHRONICLE OF THE SWORD	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
DAVIS CUP	199 F
DESCENT	99 F
DIE HARD TRILOGY	129 F
DARK FORCES STAR WARS	199 F
DARK STALKERS	199 F
DEFCON 5	99 F
DISCWORLD	99 F
DISRUPTOR	199 F
DOOM	149 F
CASTLEVANIA	249 F
COURIER CRISIS	199 F
EXHUMED	199 F
EXPLOSIVE RACING	249 F
EPIDEMIC	149 F
EXCALIBUR	199 F
EXTREME PINBALL	149 F
FIFA SOCCER 96	69 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FIFA SOCCER 98	199 F
POWER BOAT	249 F
FORMULA ONE 97	249 F
FINAL FANTASY VII	199 F
FIRE STORM	99 F
FIRE AND KLAW	149 F
FIGHTING FORCE	249 F
FINAL DOOM	199 F
GEX	149 F
G POLICE	249 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
HERCULE	249 F
HI-OCTANE	69 F
HEXEN	199 F
INDEPENDANCE DAY	199 F
IRON AND BLOOD	149 F
IN THE ZONE	99 F
JET RIDER	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
JURASSIC PARK 2	199 F
JUMPING FLASH	99 F
JUMPING FLASH 2	199 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KING' S FIELD 2	149 F
L' ODYSSEE D' ABE	199 F
LOADED	99 F
RE-LOADED	149 F
LEGACY OF KAIN	99 F
LONE SOLDIER	99 F
LOST VICKING 2	199 F
MAGIC CARPET	99 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
MARVEL SUPER HEROES	199 F
MORTAL KOMBAT 3	99 F
MOTOR TOON 2	199 F
MDK	199 F
MOTORACER	199 F
NBA LIVE 97	149 F
NEED FOR SPEED 2	199 F
NBA JAM T.E	99 F
NOVA STORM	99 F
NHL FACE OFF	99 F
OVERBLOOD	149 F
ONSIDE SOCCER	199 F
ODDWORLD	199 F
PARAPPA THE RAPPER	199 F
PANDEMONIUM 2	199 F
POWER SERVE	149 F
PRIMAL RAGE	149 F
PETE SAMPRAS	199 F
RALLY CROSS	199 F
RIOD	149 F
RISK	199 F
RAPID RACER	199 F
FORMULA ONE	99 F
RETURN FIRE	149 F
RESIDENT EVIL	199 F
RAGING SKIES	149 F
2XTREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAR GLADIATOR	149 F
SENNA KART DUEL	199 F
SUIKODEN	149 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	149 F
STREET FIGHTER EX	199 F
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	149 F
STAR FIGHTER 3000	99 F
SAMOURAI SHODOWN	199 F
SPACE JAM	149 F
SPACE HULK	149 F
SPIDER	149 F
TETRIS PLUS	199 F
TOSHINDEN 2	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOMB RAIDER 2	199 F
TOCA TOURING CAR	199 F
THEME HOSPITAL	249 F
VANDAL HEARTS	149 F
WARHAMMER	149 F
WARCRAFT 2	199 F
WORMS	149 F
V RALLY	199 F

Pour d' autres titres, nous consulter



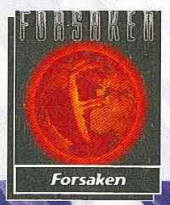
Bloody Roar



Circuit Breakers

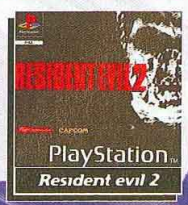
Dead or Alive

Tekken 3



Forsaken

Alundra



Resident evil 2

Megadrive

CONS. MEGADRIVE 179 F					
JOYPAD D' ORIGINE	39 F	TAZ MANIA	69 F	SPIROU	149 F
SONIC	39 F	RISE OF THE ROBOT	99 F	SONIC & KNUCLES	149 F
SPACE HARRIER 2	69 F	TERMINATOR 2	99 F	MR NUTZ	149 F
HANG ON	69 F	SONIC 2	99 F	LE ROI LION	149 F
COOL SPOT	69 F	ECCOTHEDOLPHIN2	99 F	URBAN STRIKE	149 F
JAMES POND 2	69 F	ETERNALCHAMPION	99 F	LAND STALKER	149 F
FIFA SOCCER	69 F	FLASHBACK	99 F	VIRTUA RACING	199 F

Super Nintendo

CONS. SUPER NIN 199 F					
JOYPAD D'ORIGINE	59F	COOL SPOT	99 F	ZELDA	99F
STARWING	59 F	TINY TOON	99 F	FLASHBACK	149F
STREET FIGHTER2	59 F	AXELAY	149F	LEROTUION	149F
JURASSIC PARK	99 F	MORTALKOMBAT2	149 F	ILLUSIONOFTIME	149F
MORTAL KOMBAT	99 F	SIMCITY	149 F	SECRETOFMANA	199F
STARWARS	99 F	FZERO	149F	DONKEYKONG3	299F
PILOT WINGS	99 F	EARTHWORMJIM2	149F		

Game Gear

GAME GEAR + COLUMNS 299 F			
SONIC	69F	ECCO LE DOFFIN 2	99F
PUTT AND PUTTER	69F	AXE BATTLER	99F
DEVILISH	69F	TERMINATOR	99F
AERIAL ASSAULT	69F	BATMAN RETURNS	99F
G-LOC AIR BATTLE	69F	WIMBLEDON	99F
KICK OFF	69F	WONDERBOY	99F

Game Boy

GAME BOY POCKET NF 349 F			
GAME BOY + TETRIS 179 F			
MARIO LAND	69F	MARIO LAND 2	99F
GREMLINS 2	69F	KIRBY DREAM LAND	99F
ROBOCOP	69F	MEGAMAN 2	99F
DUCKTALES	69F	ZELDA	129F
FORTRESS OF FEAR	99F	EARTH WORM JIM	129F
		DONKEY KONG	129F

STOCK GAMES
le spécialiste du jeu
http://www.dualnet.com/sto
3615
STOCKGAM
Nouveau Serv
Sur Minitel
Catalogue de j
Pinogotchi à ga
Nouveautés, Th

matériel aux meilleurs prix, Les conseils, Un service réparation rapide.

POUR TOUT ACHAT DE 2 JEUX, STOCK GAMES VOUS OFFRE UN DINOBIMBO*

* Jeu valeur de 49 Francs. Offre valable jusqu'au 30 Juin 98

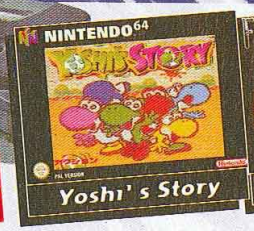
Revendeurs, contactez-nous

Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d' ouverture prochaine ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES .
STOCK GAMES , C' EST :
- 30 MAGASINS EN FRANCE -
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE DEPUIS 5 ANS -
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO -
- CENTRALE D' ACHATS PUISSANTE -
Pour plus d' information,
contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

NOUVEAUX

CANNES 64 Boulevard Carnot
06400 Cannes 04 93 380 900
FORBACH 6 Av. de Spicheren
57600 FORBACH 03 87 87 13 93
CHOLET 29 Rue de l' Orangerie
49300 CHOLET 02 41 46 36 88
METZ 58 Passage Serpenoise
57000 METZ 03 87 36 63 63

Console Nintendo 64 +30F de Bon d' achat* 999 Francs



Yoshi's Story

Forsaken 64

Mystical Ninja

Tetrisphere

Coupe du Monde 98

Nintendo 64

LE PACK NINTENDO : 1490 F
Console Nintendo 64
+ Mystical Ninja +
CARTE MEMOIRE

NINTENDO 64 Neufs

JOYPAD D' ORIGINE	169 F
MEMORY CARD N64 256K	79 F
VIBREUR + MEMO 256K	149 F
ACTION REPLAY N64	369 F
MARIO 64	369 F
WAVE RACE 64	369 F
MARIO KART 64	369 F
YOSHI'S STORY	369 F
GOLDEN EYE	429 F
PILOTWINGS	429 F
FORSAKEN 64	479 F
TETRIS SPHERE	479 F
FIFA 98	479 F
QUAKE 64	479 F
COUPE DU MONDE 98	499 F

NINTENDO 64 Occasions

CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64	899 F

FIFA 64	199 F
MARIO 64	249 F
BLAST CORP	249 F
WARGODS	249 F
MARIO KART 64	249 F
WAVE RACER	249 F
DIDDY KONG RACING	269 F
SHADOW OF THE EMPIRE	299 F
PILOTWINGS	299 F
TUROK	299 F
HEXEN	299 F
DOOM	299 F
F1 POLE POSITION	299 F
BOMBERMAN 64	299 F
MISCHIEF MAKERS	299 F
SNOWBOW KIDS	299 F
LYLATWARS + VIBREUR	349 F
NAGANO WINTER OLYMPIC	349 F

NINTENDO 64

Console Saturn Occaz +30F de Bon d' achat * 399 Francs

P. Dragon Saga

Saturn

SATURN Neufs

SLEEP SLOPE SLIDER	349 F
WINTER HEAT	349 F
PANZER DRAGON SAGA	349 F
ATLANTIS	349 F
JOYPAD SATURN	69 F
CABLE PERITEL	129 F
F. FURY REAL BOUT (Jap)	199 F

SATURN Occaz

SATURN + Daytona	449 F
SATURN JAP + 1 jeu	549 F

CARTE MPEG	399 F
ADAPTATEUR JEU JAP/US	79 F
ATHLETE KINGS	199 F
COMMAND CONQUIER	149 F
DIE HARD ARCADE	149 F
DRAGON BALL Z 2	149 F
DRAGON FORCE	249 F
DOOM	149 F
FIGHTERS MEGAMIX	149 F
FIFA 97	99 F
MAGIC CARPET	99 F
MYST	149 F
MASS DESTRUCTION	199 F
MANX TT	199 F
OLYMPIC SOCCER	149 F
PANDEMONIUM	149 F
PANZER DRAGON 2	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	199 F
SEGA RALLY	99 F
SONIC JAM	149 F
SIM CITY 2000	199 F
SKY TARGET	199 F
TOMB RAIDER	149 F
SEGA TOURING CAR	249 F
TORICO	149 F
ULTIMATE M.K 3	149 F
VIRTUA FIGHTER 2	99 F
VIRTUAL ON	99 F
WORLD WILDE SOCCER 97	99 F
WORLD WILDE SOCCER 98	199 F
WARCRAFT 2	249 F

Pour d' autre titres en version Fr, US, ou Jap, nous tel.

SEGA SATURN

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles - Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d' occasions sont testés et garantis 6 mois.

PARIS

JUSSIEU CONSOLES 01 46 33 07 83
5 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
REPUBLIQUE 01 43 55 76 45
3 Bd Voltaire 75011 Paris M° République

JUSSIEU CD ROM NEO GEO NEC 01 43 25 61 24
13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville

MONTPARNASSE 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Raspail
GARE DU NORD 01 44 63 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris M° Poissonnière

BANLIEUE

ANTONY 01 46 740 300
9 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
ER B ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30
SAINT GERMAIN 01 30 61 74 60
5 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
IVRY 01 46 58 72 73
Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
M° Mairie d'Ivry

CLICHY 01 47 56 08 64
62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
LA DEFENSE 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
M°-RER La Défense
BEAUVAIS 03 44 11 48 10
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais
(Près du DARTY)

VERSAILLES 01 39 53 30 30
Ctr Com Les Manéges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G
CLAMART 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7
ENGHIEN 01 39 64 36 52
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains

PROVINCE

NANTES RAYON MANGA 02 40 48 53 12
0 Rue des Halles 44000 Nantes
NANTES 02 40 48 13 14
Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes
CARHAIX 02 98 93 74 64
Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix
FORBACH 03 87 87 13 93
Avenue de Spicheren 57600 Forbach
LE HAVRE 02 35 21 40 47
Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre

CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 36 88
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet
MARSEILLE 04 91 48 27 48
207 rue de Rome 13006 Marseille
GRENOBLE 04 76 86 12 56
13 Rue de la Poste Passage des Dauphins 38000 Grenoble
METZ 03 87 37 37 47
80 en Fournirue 57000 Metz
METZ 03 87 36 63 63
58 Passage Serpenoise 57000 Metz

CANNES 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
NICE 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
MONTBELIARD 03 81 91 82 77
7 Rue des Fèbvres 25200 Montbellard
MONTPELLIER 04 67 91 37 91
51 Rue Grand Jean Moulin 34 000 Montpellier
REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims

STOCK GAMES le spécialiste du jeu vidéo
http:/www.dualnet.com/stockgames

3615 STOCKGAMES
Nouveau Serveur sur Minitel !!!
Catalogue de jeux, Tamogotchi à gagner, Nouveautés, Tips...

BON DE COMMANDE *a retourner à* : STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83 ou 01 43 29 42 15

JEUX	CONSOLE	PRIX
OU :		
MERCI D' INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK		
Participation au frais de port *		30 F
TOTAL A PAYER		

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____ Signature :

JE JOINS AVEC MA COMMANDE :
O CHEQUE BANCAIRE O MANDAT LETTRE
O CB N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

*Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f Contre-Remboursement : rajouter 40 f
Tous nos produits sont expédiés en collissimo 24h/48h

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d' un droit d' accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Un monde co n

Tout autour de la planète, le compte à rebours a commencé. Les meilleures équipes du monde astiquent leurs crampons et s'apprêtent à en découdre. L'univers des consoles n'est pas en reste, et de nombreux éditeurs ont compris l'importance de l'événement. A l'approche du coup d'envoi, c'est la déferlante des jeux de foot. De l'arcade la plus débridée à la simulation pure et dure, il y en aura pour tous les goûts. Afin de vous aider à y voir plus clair dans cette avalanche de titres, Consoles+ a impitoyablement passé en revue les softs disponibles et ceux en gestation toutes plates-formes confondues. Si avec ça vous n'êtes pas champion du monde, retournez jouer aux billes.

complètement FOOT

AU SOMMAIRE DU DOSSIER

● DE LA MOITEUR DES VESTIAIRES À LA LUMIERE DU STADE
Les critères d'évaluation des meilleurs jeux de foot de la Terre.

● LES PLUS GRANDS JEUX ACTUELS ET LES TACTIQUES POUR L'EMPORTER.
International Superstar Soccer Pro, World Wide Soccer 98, Coupe du Monde 98, Actua Soccer 2, Pro Foot Contest 98, Adidas Power Soccer 98, International Superstar Soccer 64.

● SYNTHÈSE ET TABLEAU RÉCAPITULATIF
Selon vos goûts, choisissez votre favori.

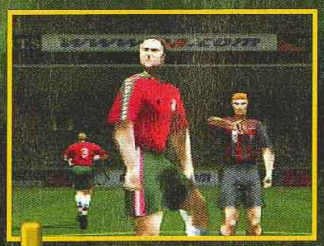
De la moiteur des ve

À LA LUMIÈRE DU STADE

Pour les détracteurs des simulations sportives, un jeu de foot est un jeu de foot ! C'est compter sans le talent des développeurs. Même avec le jeu d'arcade le moins réaliste, l'esprit du foot est là et nous offre la liberté de créer des actions et de développer un jeu personnel.

L'aspect visuel d'un jeu est le principal repère pour bon nombre de joueurs. Il est donc l'objet d'un soin tout particulier de la part des développeurs. Et avec l'arrivée des nouvelles consoles, les progrès ont été foudroyants. Le premier soft à exploiter les capacités offertes par cette nouvelle technologie fut Fifa 95 sur 3DO. Depuis, la course au titre le plus beau ne cesse de proposer des produits toujours plus performants dans ce domaine.

Avec Coupe du Monde 1998 ou Actua Soccer 2, les joueurs évoluent dans un contexte de plus en plus familier, la retransmission télévisée n'est plus très loin. De plus, la haute-résolution a ouvert une nouvelle ère pour les simulations sportives. Pro Foot Contest ou Adidas Power Soccer en sont les meilleurs exemples Le domaine des animations n'est pas en reste avec l'avènement du procédé de Motion Capture, qui confère aux sprites des mouvements très crédibles. Les graphismes clinquants et les animations réalistes ont longtemps été le fer de lance des jeux orientés arcade. Très simples d'accès, ces jeux conviennent aux soirées entre amis. Mais la plupart des productions actuelles ne peuvent plus être cataloguées dans un style précis. Le réalisme est allé à la rencontre de l'esthétique. La majorité des jeux d'aujourd'hui peuvent être joués seul ou à plusieurs. Mais, aussi beau soit-il, un soft sera mauvais s'il n'est pas accompagné d'une vraie liberté de mouvement.



Coupe du Monde 98 (N64)

ISS 64 (N64)

Coupe du Monde 98 (N64)

La jouabilité

Quel plaisir de pouvoir évoluer librement et sans entrave sur un terrain de foot ! Une bonne jouabilité est le point le plus important d'un jeu. Elle doit permettre au joueur de réaliser sur le terrain la moindre stratégie ou tactique élaborées dans son esprit.

C'est le cas de International Superstar Soccer sur Nintendo 64. Ce titre possède une jouabilité à toute épreuve. Les déplacements fluides et réalistes des footballeurs, les effets dans le ballon, le dosage des frappes permettent de définir ce soft comme le plus jouable de tous. Pro Foot Contest 98 apporte de son côté une innovation de taille : la possibilité de choisir le receveur du ballon lors d'une passe ou d'un centre. Idéal pour construire une action de but ou lancer une contre-attaque. Mais pour atteindre la perfection, la configuration du pad doit être étudiée en détail. ISS pro est un bel exemple de configuration logique. Il en va de même pour Coupe du Monde 98 qui permet aussi d'élaborer une tactique et de l'appliquer très rapidement. Ces efforts pour atteindre une jouabilité optimale se retrouvent chez tous les éditeurs. Les plus performants dans le domaine étant Konami (ISS) et Sega, qui a réalisé avec World Wide Soccer 98 un titre mythique de précision.

Les options

Le principe de l'accumulation des options est de permettre à un joueur solitaire de paramétrer tous les aspects d'une partie, afin de lui donner la touche personnelle qui convient à son style. Les jeux d'arcade pure, eux, ne développent pas ce type d'options. Destinés à ceux qui préfèrent s'éclater entre copains plutôt que de passer la soirée à définir la nature de leur attaque, ils privilégient la dynamique des animations (Pro Foot Contest 98) ou la rapidité des matches (Actua Soccer 2).

Pro Foot Contest 98 (PS)

Coupe du Monde 98 (PS)

ISS Pro (PS)

Il n'empêche, l
la mode, et no
titres qui accur
plus. Coupe du
exemple, est u
gestion de l'en
Mais c'est ISS
premier, intégre
judicieusement
cours de match
Les différents n
l'attrait des titre
Power Soccer
de mettre aux p
officielles, prop
les plus grands
planète. Il est é
l'avenir, ces opt
de plus en plus
artificielle afin d
la pus réaliste p

La techniqu

En cette année
monde, la plupa
permettent de d
grandes équipes
grands joueurs.
de mise, et les s
plus que jamais
Néanmoins, pou
porte lequel de
titres, il faut con

es vestiaires

DE

98 (PS)

98 (PS)

de pure,
pas ce type
ceux qui
tre copains
la soirée à
ur attaque,
mique des
Contest 98)
tches

Il n'empêche, les options sont à la mode, et nombreux sont les titres qui accumulent les petits plus. Coupe du Monde 98, par exemple, est un modèle de gestion de l'environnement. Mais c'est ISS 64 qui a, le premier, intégré des options judicieusement modifiables en cours de match.
Les différents modes constituent l'attrait des titres comme Adidas Power Soccer 98 qui, non content de mettre aux prises les équipes officielles, propose de disputer les plus grands tournois de la planète. Il est évident que dans l'avenir, ces options utiliseront de plus en plus l'intelligence artificielle afin d'offrir la simulation la pus réaliste possible.

La technique

En cette année de Coupe du monde, la plupart des softs permettent de diriger les plus grandes équipes et les plus grands joueurs. Le réalisme est de mise, et les statistiques sont plus que jamais importantes. Néanmoins, pour aborder n'importe lequel de ces nouveaux titres, il faut connaître quelques rudiments de tactique. En défense, ne livrez jamais vos joueurs. Placez vos défenseurs entre votre but et la balle. Restez dans cette position et attendez l'erreur. La frappe est impossible dans ces conditions. Le tacle étant l'ultime recours, car il est souvent mal dosé, tentez l'interception lorsque vous aurez lu la trajectoire de l'attaquant. C'est là que se trouve la clé de la réussite.
Au milieu du terrain, défendez le plus possible avec les attaquants. En réduisant les espaces, le pressing haut empêche l'adversaire d'évoluer librement. Si vous contre-attaquez après une interception, ne faites pas trop monter de défenseurs, une nouvelle interception vous serait fatale. Lorsque vous approchez du but adverse,temporisez et attendez le moment propice pour déclencher un centre ou une passe en profondeur.
L'accumulation des passes à l'approche de la surface déstabilise les défenses et provoque des surnombres. Utilisez cette tactique en présence d'une défense très reserrée. En possession du ballon, attendez le joueur démarqué pour ajuster une passe. Pour profiter des centres, anticipez la trajectoire et jouez en déviation. Les effets dans le ballon doivent vous servir à délivrer des passes précises sur toute la surface du terrain.

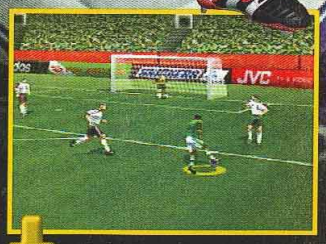
A vous de jouer !

La grande diversité des titres actuels devrait vous permettre de trouver une manière de jouer bien à vous. Une fois assimilées ces considérations toutes théoriques, laissez parler vos aspirations et vos goûts pour choisir le titre qui correspond à vos attentes. Il ne vous reste plus qu'à établir votre sélection, et bien sûr, à devenir champion du monde 1998. Mais ça c'est une autre histoire...

Coupe du Monde 98 (N64)

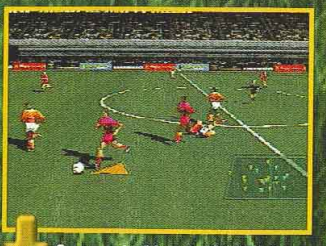
ISS 64 (N64)

Adidas Power Soccer 98 (PS)



Actua Soccer 2 (PS)

Coupe du Monde 98 (PS)



Coupe du Monde 98 (N64)

International Superstar Soccer Pro

A sa sortie, ce jeu a révolutionné le genre. Des graphismes innovants et une jouabilité très instinctive ont fini par l'établir en tête des softs de football les plus vendus. Même s'il semble avoir pris quelques rides, ISS Pro demeure une valeur sûre. Les options sont sobres, et la relative lenteur du jeu permet une gestion du ballon au centre du terrain comme aucun autre jeu. Le maître mot : temporiser !

PLAYSTATION

- Développeur : Konami
  Éditeur : Konami
- Sortie : juin 1997
  1 à 2 joueurs simultanément
- Équipes : les plus fortes équipes internationales
- Le truc en plus : le plus innovant sur Playstation

LE BON PLACEMENT

Il est préférable, pour ajuster une frappe surpuissante ou simplement pour jouer en déviation, d'anticiper la course du ballon. A la réception d'un centre ou d'une passe, repérez bien le curseur sur le sol et coupez la trajectoire du ballon.

LES APPELS DE BALLE

Le plus sûr moyen d'envoyer vos attaquants vers le but adverse est de bien ajuster une passe en profondeur. Lorsque l'un de vos joueurs du milieu de terrain est en possession du ballon, attendez l'appel de balle d'un de vos attaquants pour lui faire une passe en profondeur. La défense est prise à revers, et votre joueur se retrouve alors face au gardien.

World Wide Soccer 98

LA GESTION DU BALLON

Abusez de l'une des grandes forces de ce soft, à savoir la précision des centres. Dosez la puissance que vous appliquez au ballon et influencez sa course avec les effets. Pour vous repérer plus facilement, choisissez judicieusement la caméra et utilisez le radar.

Ultime volet d'une série devenue mythique, ce World Wide Soccer 98 se révèle très agréable. Jouable du début à la fin, c'est un véritable plaisir de monter une attaque. Légèrement en perte de vitesse face aux dernières productions, le jeu garde néanmoins des qualités suffisantes pour en faire un indispensable de la Saturn. De beaux graphismes accompagnés d'une animation des plus convaincante ne font qu'embellir le tableau final.

SATURN

- Développeur : Sega Sports
  Éditeur : Sega
- Sortie : décembre 1997
  1 à 4 joueurs simultanément
- Équipes : les plus fortes équipes internationales
- Le truc en plus : le meilleur foot sur Saturn

ENCHAÎNEMENTS DE DRIBBLES

Les nombreuses possibilités de dribbles doivent vous servir à déstabiliser les défenses adverses. En appliquant les combinaisons Haut/Bas ou Gauche/Droite, vos joueurs vont effectuer des dribbles chaloupés qui les placeront souvent en position de tir.

Coupe du Monde 98

Pour une surprise, c'est une véritable surprise ! Attendus comme la copie conforme des deux titres précédents, En route pour la Coupe du Monde 98, et donc comme une simple affaire financière, ces deux versions bousculent toutes les prévisions. Une jouabilité améliorée par rapport à leurs prédécesseurs,des graphismes et des animations qui atteignent des sommets de réalisme (avecune mention spéciale pour les graphismes de la version Nintendo 64). Une intelligence artificielle plus poussée. Un plaisir de jeu encore davantage présent avec la suppression des principaux défauts de la série. Les deux jeux sont rapides et très percutants (avec une mention pour la version Playstation). Des bijoux de simulations et de savoir-faire vidéoludique.

PLAYSTATION

- Développeur : ELECTRONIC ARTS
  Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- Sortie : 1998
  1 à 8 joueurs simultanément
- Équipes : les nations présentes à la coupe du monde
- Le truc en plus : jeu officiel de la Coupe du monde 1998

L'ESPRIT DU JEU

C'est un des rares jeux où il faut adapter son style à celui de l'adversaire. Indépendamment du retard (de moins en moins important d'ailleurs) dans les réactions des joueurs, il est nécessaire de toujours préméditer vos actions en cours de jeu. Plus vous appuyez tôt pour une déviation ou une reprise, plus vos chances de réussite sont grandes. Déclenchez le bouton lorsque le ballon est encore loin du joueur concerné. Pour les reprises de volée, appuyez une fois très rapidement puis une seconde fois en maintenant la pression. Le résultat est dévastateur !

LES EFFETS

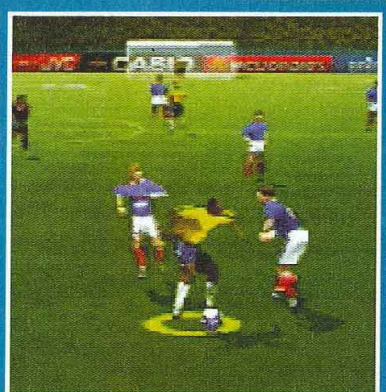
Choisissez de jouer sans le mode de centre automatique. La grande force de la version Nintendo 64 se situe dans la gestion très fine des effets. Donnez la force suffisante à votre passe et influencez, à l'aide du stick directionnel, la course du ballon. La précision est telle, qu'après un temps d'adaptation vous pourrez déposer le ballon à l'endroit que vous désirez sur le terrain. Une pression plus longue sur le bouton du centre augmente la force et la précision.

LA PRÉCISION

Il faut toujours donner la direction sur le pad ou le stick avant de déclencher une frappe, une passe ou un centre. Gardez la direction appuyée tant que le ballon n'a pas quitté les pieds du joueur.

LES DRIBBLES ORIENTÉS

Les dribbles de ce Coupe du Monde 98 sont sans doute les plus complets de l'Histoire du foot vidéo. En appuyant sur les boutons R2 ou L2 du pad de la Playstation et R ou L de la Nintendo 64, vous dribblez vos adversaires directs. Utilisez le pad ou le stick pour orienter vos dribbles dans la direction voulue. Une simple pression et le joueur effectue un "râteau" (un passage du ballon sous les crampons de la chaussure). Une pression prolongée permet au joueur de réaliser des passements de jambes et des changements de direction fatals pour le défenseur.



NINTENDO 64

- Développeur : ELECTRONIC ARTS
  Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- Sortie : juin 1998
  1 à 4 joueurs simultanément
- Équipes : les nations présentes à la Coupe du monde 1998
- Le truc en plus : le jeu officiel de la Coupe du monde

Actua Soccer 2

Quel met de choix que cet Actua Soccer, deuxième du nom ! Habile mélange de simulation et d'arcade, ce jeu réserve de chaudes confrontations. Des graphismes parmi les plus beaux que l'on puisse voir pour un jeu de foot sur Playstation et une animation très réaliste, font de cet Actua Soccer 2 une petite perle d'arcade à mettre entre toutes les mains. Les options sont simples et efficaces et répondront aux attentes des fans de simulation.

PLAYSTATION

- Développeur : Gremlin Interactive
  Éditeur : Gremlin
- Sortie : décembre 1997
  1 à 4 joueurs simultanément
- Équipes : les plus grandes équipes internationales
- Le truc en plus : une folie de jeu d'arcade

CHANGER DE DIRECTION

L'inertie est un point important de ce jeu. Les joueurs s'orientent de manière réaliste. Il est impossible de leur faire changer de direction à 180 degrés en un seul mouvement. Il faut prendre en compte l'accélération et la conduite de balle pour trouver l'intensité à appliquer sur les boutons directionnels du pad. Lâchez les boutons lorsque vous devez effectuer un changement de direction brusque.

LES DIFFÉRENTS MODES

Le mode Amateur vous permet de vous familiariser avec les passes et les centres. Les frappes partent plus vite et les imperfections de votre jeu sont réduites. Le jeu est alors très rapide. Mais la force de ce soft est de proposer d'autres modes qui vous offrent des sensations plus "simulation ". Le jeu demande alors plus de réflexion, et les frappes sont plus difficiles à cadrer. Mais ce point fort a son revers : il faut apprendre à frapper avec des effets dans le ballon. N'hésitez pas à viser légèrement en dehors des buts pour lui donner un effet rentrant.

Pro Foot Contest 98

LE CHEMIN DU BUT

Pour bien ajuster une frappe, choisissez la vue qui vous permet de voir le but adverse suffisamment tôt pour préparer votre frappe. Le curseur se place au-dessus du but, il vous suffit de le descendre au moment de la frappe pour cadrer votre tir. Sachez que le curseur bouge encore, le temps que le joueur arme son tir. Utilisez ce système pour affiner la précision du tir.

Attention, courant d'air ! Ce jeu est un grand bol d'air frais dans l'ensemble des productions actuelles. Simple et efficace, ce Pro Foot Contest 98 possède un nombre conséquent d'innovations qui inaugurent l'orientation future des jeux de foot d'arcade. Quelques parties sont nécessaires à la maîtrise totale du jeu, ensuite le jeu est très agréable. Profitez de sa relative lenteur pour ajuster avec précision vos tirs ou vos têtes.

PLAYSTATION

- Développeur : Z-AXIS
  Éditeur : BMG/ TAKE 2
- Sortie : mai 1998
  1 à 2 joueurs
- Équipes : les plus fortes équipes internationales et quelques surprises
- Le truc en plus : le jeu officiel de l'équipe nationale d'Angleterre

CHOISIR LE RECEVEUR DE LA PASSE

La belle innovation du jeu tient à la possibilité de choisir le joueur qui reçoit le ballon à la suite d'une passe ou d'un centre. Observez sur le radar les icônes des joueurs que vous ne contrôlez pas. La plus intense désigne le receveur. Pour en changer, appuyez sur le bouton Triangle.

Adidas Power Soccer 98

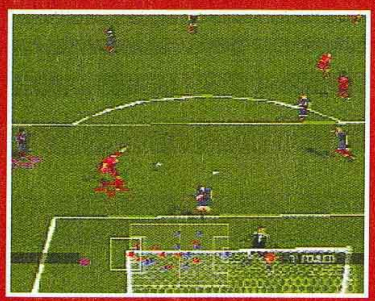
L'Adidas Power Soccer nouveau est arrivé. Bonne nouvelle, cette cuvée est la meilleure de toutes. Les développeurs ont intégré de nouvelles finesses dans la jouabilité, les graphismes font honneur à la Playstation et les animations dynamisent la partie. Doté d'un habillage parmi les plus beaux de la Playstation, Adidas Power Soccer 98 se révèle être un bon jeu aux multiples tournois qui vous tiendront en haleine pendant de longues soirées.

PLAYSTATION

- Développeur : Psygnosis
  Éditeur : Shen
- Sortie : juin 1998
  1 à 4 joueurs
- Équipes : les grandes nations de football
- Le truc en plus : la licence officielle Adidas

LE MILIEU DE TERRAIN

Une fois les commandes bien maîtrisées, vous pourrez pratiquer le jeu le plus approprié à l'esprit d'APS 98. Le jeu rapide est l'arme fatale de ce soft. Les déviations dans la surface, conclues par une frappe soudaine, se transforment souvent en but. Le plus simple moyen de placer ses joueurs dans une position favorable est de ralentir l'action à l'approche de la surface adverse. Attendez de voir les positions de chaque joueur pour déclencher la première passe.



ANTICIPER LES TRAJECTOIRES

Plus que dans n'importe quel autre jeu, il faut apprendre à vous placer, au moment de la réception d'un centre, à l'endroit précis de la chute du ballon. Un bon placement vous permettra de jouer en déviation ou d'ajuster une reprise du tonnerre.

International Superstar Soccer 64

Levez le rideau de scène, allumez les lumières, le jeu de foot le plus fun du monde est avancé. Des graphismes à tomber par terre, des options simples et essentielles, une jouabilité sans faille pour des heures de parties déchaînées. Sans conteste, il s'agit d'un must sur console. Les possibilités de jeu sont nombreuses et le plaisir est en conséquence.

NINTENDO 64

- Développeur : Konami
  Éditeur : Konami
- Sortie : juillet 1997
  1 à 4 joueurs simultanément
- Équipes : les plus grandes équipes internationales
- Le truc en plus : il a vraiment tout pour lui

MOUVEMENTS DES JOUEURS

L'inertie des joueurs est importante à maîtriser. Il ne faut pas hésiter à changer de direction d'un mouvement brusque du pad. Ponctuez votre course de dribbles en appuyant plusieurs fois sur le bouton C-Bas. Le seul moyen d'éviter le tacle ou l'interception de l'adversaire est de toujours mettre le corps de l'attaquant entre le ballon et le défenseur.

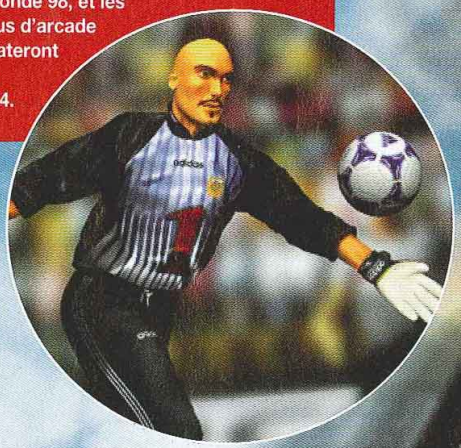
LES EFFETS

La qualité des effets appliqués aux centres et aux tirs fait de ce jeu le plus précis de ce tout dossier. Dosez votre frappe et appliquez ensuite une inflexion sur la droite ou sur la gauche. Repérez la position du joueur sur le radar pour bien choisir le style d'effet. Un mouvement du stick dans le sens contraire de la course du ballon lui donnera un effet rétro très utile pour les passes trop longues.

FOOT

LE JUGEMENT DERNIER

L'heure n'est plus aux bavardages, il faut choisir.
Si vous avez une Saturn, c'est World Wide Soccer, qu'il vous faut.
Heureux possesseurs de Playstation, vous n'avez que l'embarras du choix. ISS Pro est un bon jeu d'arcade, mais il a vieilli. Coupe du Monde est indispensable par son côté simulation-arcade. Actua Soccer est incoutournable pour les fans d'arcade pure. Pro Foot Contest est un jeu vif et divertissant. Adidas Power Soccer est un produit d'arcade endiablé. Les joueurs sur Nintendo 64, fans de simulation rapide opteront pour Coupe du Monde 98, et les fondus d'arcade s'éclateront avec ISS 64.



FAITES VOS JEUX

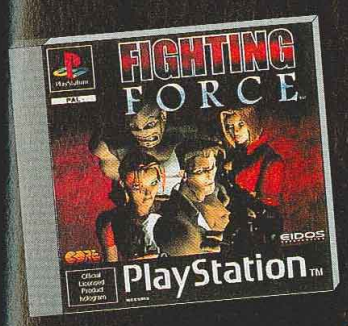
JEUX	GRAPHISMES	ANIMATIONS	JOUABILITÉ	OPTIONS	DURÉE DE VIE
ISS PRO (PS)	⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽
WORLD WIDE SOCCER 98 (SATURN)	⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽
COUPE DU MONDE 98 (PS)	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽
COUPE DU MONDE 98 (N64)	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽
ACTUA SOCCER 2 (PS)	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽
PRO FOOT CONTEST 98 (PS)	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽
ADIDAS POWER SOCCER (PS)	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽
ISS 64 (N64)	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

Abonne-toi et choisis ton jeu !

1 an (11 nos) + 1 jeu au choix = 399 F seulement au lieu de ~~732~~ F



Avec Fighting Force, prépare-toi pour le grand retour du beat them up. Un jeu de combat en 3D comme tu n'en as jamais vu.

Retrouve la plus grande star des jeux vidéo pour de nouvelles aventures. Lara part à la recherche de la Dague de Xiang, et devra affronter la mafia italienne et chinoise...

OFFRE FIGHTING FORCE

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 77 C

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~732~~ F soit **333 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Fighting Force** pour PlayStation
(dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et le jeu Fighting Force au prix de 369 F.

OFFRE TOMB RAIDER II

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 77 D

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~732~~ F soit **333 F d'économie.**
Je recevrai le jeu **Tomb Raider II** pour PlayStation
(dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_| |_|_| Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et le jeu Tomb Raider II au prix de 369 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

ASTERIX	149,00	POWER PIGGS	99,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	PREHISTORIK MAN	99,00
BATMAN FOR EVER	149,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
CASPER	299,00	REAL M	99,00
DONKEY KONG 1	249,00	REVOLUTION X	99,00
FIFA 98	**299,00**	SUPER BC KID	149,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	**SCHTROUMPFS 2**	**249,00**
F ZERO	149,00	SECRET OF EVERMORE	
HAGANE	99,00	+ GUIDE	349,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SPIROU	149,00
INTERNATIONAL SUPER STAR		STARTRECK DEEP	149,00
SOCCER DE LUXE	**299,00**	**STREET FIGHTER 2**	**299,00**
IZZY'S QUEST OF		SUPER MARIO ALL STAR	249,00
OLYMPIC GAMES	149,00	SUPER SOCCER	149,00
JUDGE DREDD	149,00	SUPER TENNIS	149,00
KILLER INSTINCT	99,00	**TERRANIGMA + GUIDE**	**399,00**
LE ROI LION	299,00	TETRIS ATTACK	349,00
LES SCHTROUMFS	169,00	TETRIS + DR MARIO	249,00
LUCKY LUCKE	249,00	TINTIN AU TIBET	199,00
MARIO KART	**199,00**	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
MORTAL KOMBAT	99,00	WARLOCK	129,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
MYSTIC QUEST	129,00	WRESTLEMANIA	149,00
NBA LIVE 97	**199,00**	**ZELDA 3**	**199,00**
NHL 96	129,00	ZOOP	99,00
OSCAR	99,00		
PACK ATTACK	149,00		
PLOK	129,00		

• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	199,00
• PRISE PERITEL	149,00

Megadrive

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00	ROLO THE RESCUE	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	149,00
FIFA 98 (EUR)	**299,00**	SPOT GOES TO	
FIFA 97 (EUR)	169,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	**TINTIN AU TIBET**	**169,00**
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL	
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00	KOMBAT 3	199,00
MICRO MACHINE 97 (EUR)	**199,00**		
NBA JAM TE (EUR)	99,00		
NBA LIVE 96 (EUR)	99,00		

• MANETTE FIGHTER 2	69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **790 F**

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ALIEN 3	99,00	MARIO LAND	169,00
ALLEWAY	169,00	MARIO LAND 2	199,00
ASTERIX	149,00	MARIO PICROSS	169,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BATMAN FOR EVER	99,00	NBA JAM	99,00
BRAIN DRAIN	**169,00**	PINOCCHIO	249,00
BUST A MOVE 2	**249,00**	POP UP	99,00
CASPER	199,00	RETURN OF THE JEDY	199,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	SCHTROUMPFS AU TOUR DU MONDE	249,00
DAFFY DUCK	199,00	STREET FIGHTER 2	199,00
DONKEY KONG LAND	199,00	STREET RACER	169,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00	TAMAGOSHI	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TARZAN	149,00
DRAGON HEART	99,00	TAZ MANIA	199,00
DR MARIO	129,00	TENNIS	129,00
EARTH WORM JIM	129,00	TETRIS	199,00
EMPIRE CONTRE ATTACK	169,00	TETRIS ATTACK	199,00
F1 RACE	129,00	TETRIS PLUS	169,00
FERRARI	129,00	TINTIN AU TIBET	169,00
FIFA 98	**249,00**	TRACK N FIELD	169,00
GOLF	129,00	**TUROK**	**199,00**
INDIANA JONES	169,00	WARIO LAND	199,00
JIMMY CONNORS	169,00	WAVE RACE	129,00
JUDGE DREDD	99,00	WWF RAW	149,00
JURASSIK PARK 2	**249,00**	YOSHIES COOKIES	169,00
KILLER INSTINCT	169,00	ZELDA	99,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	**249,00**		
LE ROI LION	199,00		
LES SCHTROUMPS	169,00		
LUCKY LUCKE	**199,00**		
MARIO ET YOSHI	129,00		

• ECRAN GB	35,00
• LOUPE AVEC LUMIERE	79,00
• BATTERY PACK (GB POCKET)	99,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00	LAST BOUNTY HUNTER	99,00	SPACE PIRATE	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	OLYMPIC GAMES	299,00	STAR BLADE	99,00
BATTLE SPORT	99,00	PEEBLE BEACH GOLF	99,00	STATION INVASION	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	PSYCHIC DETECTIVE	69,00	STELLA 7	69,00
CORPSE KILLER	69,00	QUARANTINE	99,00	STRIKER	99,00
CRIME PATROL	99,00	RETURN OF FIRE	99,00	SYNDICATE	99,00
DOOM	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
FIFA SOCCER	99,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS		VIRTUOSO	69,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	WHO SHOT	
FLYING NIGHTMARE	99,00	SHOCK WAVE 1	69,00	JOHNNY ROCK	99,00
HELL	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00	WING COMMANDER 3	99,00
IMMERCENARY	69,00	SNOW JOB	99,00	ZNADNOST	99,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	SPACE HULK	99,00		
IRON ANGEL	99,00				
JOYPAD PANASONIC	99,00				
KING DOM :					
THE FAR REACHES	99,00				

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99,00
• MANETTE TURBO 1	99,00
• MANETTE PANASONIC	99,00
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99,00
• FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00	WORLD HEROES II	199,00
FATAL FURY II	199,00		

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM **690 F**

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix **2490 F**

AERO FIGHTER 2	199,00	METAL SLUG 2	399,00
AGRESSOR OF THE DARK		NINJA MASTER	199,00
COMBAT	199,00	POWER SPIKES	149,00
ALFA MISSION 2	199,00	PULSTAR	199,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	RAGNAGARD	249,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	**SAMOURAI SHODOWN 4**	**399,00**
GALAXY FIGHT	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
GHOST PILOT	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00	VIEW POINT	199,00
KING OF FIGHTER 97	**399,00**	WIND JAMMER	199,00
LAST BLADE	**399,00**	WORLD HEROES PERFECT	199,00

Nec

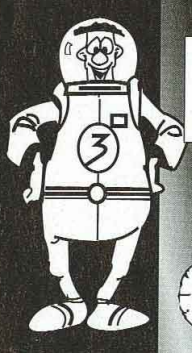
CD CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + MARIO TENNIS 299,00



PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi : 10h-19h

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi : 10h-19h

LILLE
2, rue Faidherbe
Lundi au Samedi : 10h-19h
44, rue de Béthune
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Lundi au Samedi : 9h30-12h / 14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Lundi au Vendredi : 9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

Playstation

➔ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD **1090 F**
➔ Volant + Pédalier + montre **449 F** ➔ Pistolet **199 F**
➔ Psychopad **299 F** * 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

• SOURIS	169,00	• MANETTE ASCII	149,00	• PRISE PERITEL RGB	99,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00	• RALLONGE MANETTE	89,00	• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00
• CABLE DE LIAISON	99,00	• MEMORY CARD	99,00	• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE	99,00	• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00	• MANETTE DUAL SHOCK TEL	

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	199,00
FINAL FANTASY TACTIC	399,00
SAGA FRONTIER	**399,00**

JEUX JAP

BREATH OF FIRE3	449,00
BUSHIDO BLADE 2	**449,00**
EIN HANDER	499,00
FRONT MISSION 2	399,00
GRAN TOURISMO	299,00
KING OF FIGHTER 97	449,00
RESIDENT EVIL 2	299,00
SAGA FRONTIER	349,00
TEKKEN 3	**449,00**
XMEN VS STREET FIGHTER	449,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	299,00
ACE COMBAT 2	349,00
ACTUA SOCCER 2	299,00
ADIDAS POWER SOCCER 98	**349,00**
AGENT AMSTRONG	299,00
AIR RACE	299,00
ALERTE ROUGE	349,00
ALUNDRA	**349,00**
AMORED CORE	**349,00**
AYRTON SENNA KART 2	349,00
BATMAN ET ROBIN	349,00
BEAST WARS	349,00
BLOODY ROAR	349,00
BROKEN HELIX	249,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A MOVE 3	249,00
CAESAR PALACE	349,00
CARDINAL SYN	**349,00**
CASTLE VANIA	299,00
CHILL	299,00
CIRCUIT BREAKERS	369,00
CLOCK TOWER	349,00
COURIER CRISIS	249,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	349,00
DARK OMER (WARHAMMER 2)	369,00
DEAD BALL ZONE	**369,00**
DEAST WARS	349,00
DEATHTRAP DUNGEON	299,00
DEVIL DECEPTION	299,00
DIABLO	**399,00**
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
FELONY	349,00
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA COUPE DU MONDE	**399,00**
FIGHTING FORCE	299,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	299,00
FORSAKEN	**349,00**
G POLICE	369,00
GEX 3D	**369,00**
GRAN TOURISMO	**399,00**
GTA	349,00
HEART OF THE DARKNESS	**349,00**
HERCULES	349,00
HERK'S ADVENTURA	299,00
INDY 500	**349,00**
J. MADDEN 98	369,00
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	**349,00**
JERSEY DEVIL	349,00
JONAH LOMU RUGBY	369,00
KLONOA	**349,00**
KURUSHI	**299,00**
LAST DYNASTY	349,00
LAST REPORT	349,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349,00
LITTLE BIG ADVENTURE	299,00
LUCKY LUCKE	**349,00**
M6 TURBO RACING	299,00
MAGIC THE GATHERING	249,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MATCH DAY 3	299,00
MDK	249,00
MEGAMAN 8	349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
MEN IN BLACK	**369,00**
MIDNIGHT RUN	349,00
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	269,00
MOTORHEAD	**369,00**
MOTO RACER	299,00
NAGANO	369,00
NASCAR 98	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NEED FOR SPEED 3	369,00
NEWMAN HAAS	**349,00**
NHL 98	369,00
NHL FACE OFF 98	**299,00**
NIGHTMARE CREATURE	299,00
ODD WORLD + PAD ONE	**349,00**
OVER BOARD	349,00
PANDEMONIUM 2	**299,00**
PERFECT ASSASSIN	349,00
PGA TOUR 98	369,00
PITFAL 3D	**349,00**
POWER BOAT RACING	349,00
POY POY	**329,00**
PREMIER MANAGER 98	**349,00**
PRO FOOT CONTEST 98	349,00
RAPID RACER	349,00
RASCAL	299,00
REBOOT	349,00
RESIDENT EVIL 2	**369,00**
RISK	299,00
RIVEN	**329,00**
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	249,00
SHADOW MASTER	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SNOW RACERS 98	**369,00**
SPAWN	299,00
STAR WARS	**349,00**
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	**349,00**
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
SWAGMAN	249,00
TENNIS ARENA	299,00
TEST DRIVE 4	349,00
THEME HOSPITAL	**369,00**
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**369,00**
TOTAL NBA 98	**299,00**
TRANSPORT TYCOON	299,00
V-BALL	**329,00**
VERSAILLES	349,00
V RALLY	349,00
WARGAMES	**369,00**
WCW NITRO	**329,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	369,00
XENOCRACY	**349,00**
X MEN	299,00
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
Z	299,00

Promos ... Promos ... Promos

JEUX JAP

BASTARD	199,00
DRAGON BALL Z GT	**199,00**
FINAL FANTASY 7	199,00
MARVEL S. HEROES	149,00
ROCKMAN BATTLE CHASE	99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149,00
BATMAN FOREVER	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BLACK DOWN	149,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
COMMAND AND COMQUER	169,00
CASPER	199,00
CRUSADER NO REMORSE	99,00
CRYPT KILLER	169,00
DESTRUCTION DERBY 2	**169,00**
DIE HARD TRILOGY	169,00
DUKE NUKEN 3D	199,00
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 97	199,00
FORMULA ONE	**169,00**
GRID RUN	**149,00**
HEXEN	199,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	129,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	199,00
ISS PRO	**169,00**
JURASSIK PARK 2	**199,00**
KILLING ZONE	99,00
MAGIC CARPET	129,00
MICROMACHINE 3V	**169,00**
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	**199,00**
NBA IN THE ZONE	149,00
NBA IN THE ZONE 2	199,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 97	169,00
NEED FOR SPEED 2	**199,00**
OLYMPIC SOCCER	169,00
PROJECT X2	149,00
RAVEN PROJECT	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	149,00
REVOLUTION X	99,00
RISE 2 RESURRECTION	99,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	99,00
SOVIET STRIKE	**169,00**
SPICE WORLD	**149,00**
STAR WINDER	129,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	129,00
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	**169,00**
TOTAL NBA'96	149,00
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	169,00
VANDAL HEART	**169,00**
VIEW POINT	149,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	**199,00**
WIPE OUT 2097	**169,00**
WWF IN YOUR HOUSE	99,00

Saturn version PAL

➔ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT* **990 F**

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F	• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS SI VOUS ACHETEZ UN JEU	99 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F	• MEMORY CARD 8 MEG	199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F		

JEUX JAP

DEAD OR ALIVE	399,00
FATAL FURY 3	99,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	449,00
FATAL FURY REAL BOUT +RAM	**199,00**
KING OF FIGHTER 97 + CARTOUCHE	469,00
LAST BRONX	149,00
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SAMOURAI RPG	249,00
STREET FIGHTER VS X MEN	449,00
TOSHIDEN 2	99,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369,00
BURNING RANGERS	**369,00**
BUST A MOVE 3	249,00
CROC	369,00
DEEP FEAR	369,00
DIE HARD TRILOGY	199,00
DISCWORLD II	199,00
DUKE NUKEN 3D	299,00
ENEMY ZERO	369,00
FIFA 98	369,00
FIGHTER MEGAMIX	**249,00**
FORMULA KART	369,00
FRANKENSTEIN	299,00
HOUSE OF DEATH + GUN	**369,00**
JOHN MADDEN 98	199,00
JURASSIC PARK : LOST WORLD	249,00
LAST BRONX	329,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	199,00
NASCAR 98	369,00
NBA ACTION 98	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NHL 98	329,00
PANZER DRAGON SAGA	**369,00**
QUAKE	369,00
RIVEN	369,00
SEGA RALLY	249,00
SEGA TOURING CAR	369,00
SHINNING FORCE 3	369,00
SONIC R	369,00
STEEL SLOPE SLIDER	369,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
WARCRAFT 2	369,00
WIPE OUT 2097	329,00
WORLD LEAGUE SOCCER	369,00
WORLD WIDE SOCCER 98	369,00
WORLD WIDE SOCCER 97	199,00

Promos Européennes

AMOK	129,00	DOOM	149,00	NHL POWERPLAY	99,00
AREA 51	99,00	DRAGON HEART	99,00	**PGA TOUR GOLF 97**	**129,00**
BATMAN FOR EVER	149,00	FIFA 96	129,00	REVOLUTION X	99,00
BLACK DOWN	99,00	FIGHTING VIPERS	99,00	SCORCHER	99,00
BLACK FIRE	99,00	FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	SHELL SHOCK	99,00
BLAZING DRAGON	**99,00**	GEN WAR	99,00	SKELETON WARRIOR	99,00
BUBBLE BUBBLE	169,00	GRID RUN	99,00	**SOVIET STRIKE**	**169,00**
BUG TOO	129,00	**HEXEN**	**169,00**	SPACE HULK 2	99,00
BUST A MOVE 2	169,00	IRON MAN	129,00	**STREET RACER**	**149,00**
CRUSADER NO REMORSE	149,00	JACK IS BACK	149,00	THEME PARK	149,00
DARK STALKER	**129,00**	MAGIC CARPET	169,00	TOSHIDEN URA	99,00
DAYTONA USA CC	99,00	NBA JAM EXTREME	99,00	TRASH IT	99,00
DEFCON 5	99,00	**NBA LIVE 97**	**169,00**	ULTIMATE MORTAL KOMBAT	99,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* **999 F**

AERO FIGHTERS ASSAULT	**499,00**
AERO GAUGE	**399,00**
BLAST CORPS	399,00
BOMBERMAN	399,00
BUST A MOVE 2	399,00
CHAMELEON TWIST	449,00
CLAYFIGHTER 63 1/2	399,00
COBE-BRUYANT-IN-NBA	399,00
CRUS'N WORLD	399,00
DIDDY KONG RACING	369,00
DOOM	499,00
DUKE NUKEM 64	469,00
EXTREME G	349,00
F1 POLE POSITION	399,00
FIFA 98	469,00
FIFA COUPE DU MONDE	**549,00**
FORSAKEN	**499,00**
GOEMON MYSTICAL NINJA	**529,00**
GOLDEN EYE 007	399,00
HEXEN	399,00
ISS 64	349,00
KILLER INSTINCT GOLD	499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	449,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	469,00
NAGANO	499,00
NBA HANGTIME	349,00
NBA PRO	469,00
NFL QUATERBACK 98	449,00
NHL BREAKAWAY 98	499,00
QUAKE	**469,00**
RAMPAGE	**449,00**
STARWARS	499,00
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	369,00
TETRISPHERE	399,00
TUROK	349,00
WAVE RACE 64	399,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY	349,00
WCW VS NWO	**469,00**
WETRIX	399,00
YOSHIES STORY	**429,00**

FORCE PACK		MEMORY CARD	99 F
VIBREUR	129 F	MEMORY CARD 4X	149 F
VOLANT + PEDALIER	499 F	ACTION REPLAY	399 F
RALLONGE		SHOCK WAVE	299 F
MANETTE	69 F	GAME BOOSTER	399 F
MANETTE	199 F		

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

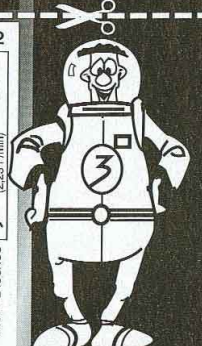
* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)



CONSOLE + 96/98

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations personnelles vous concernant.

TIPS

CE N'EST QU'UN AU REVOIR

La Hot-Line s'arrête momentanément pour reprendre bientôt sous forme de ligne payante, plus économiques pour ceux qui appellent du bout de la France. Payer pour économiser de l'argent, il n'y a que Consoles+ pour vous offrir ça...

Salut les fêlés ! Vous avez été nombreux à m'écrire par le biais du net (certains m'ont même offert des fleurs virtuelles, merci Benoît !). Hélas, beaucoup d'entre vous n'ont pas pris en compte la dure réalité. À savoir que je ne donne pas de tips par mail mais uniquement des adresses de sites d'astuces. Par contre, n'hésitez pas à m'écrire s'ils veulent parler d'autre chose ou me demander des infos plus diverses et divertissantes. Avis aux amateurs donc.

Ce mois-ci, vous n'aurez droit qu'à de la Playstation. En effet, on nous a dévalisé les jeux N64. Je ne retrouve plus que les boîtes vides (voire deux ou trois boîtes pour Turok, par exemple !). Quant aux jeux Saturn, les différents éditeurs rechignent à nous les envoyer ou alors à dose homéopathique. Dommage...

Il y aura aussi des codes Action Replay pour les gros tricheurs. L'un d'entre vous, Alexandre Liban, m'a envoyé une vidéo amateur (bien réalisée) dans laquelle on peut voir nettement (aucun trucage apparent) une sorte d'Ovni dans Command and Conquer, Alerte rouge (Playstation). Il certifie pouvoir reproduire le phénomène. Il gagnera peut-être quelque chose, si je n'arrive pas à découvrir la manip par moi-même (ou si ce n'est pas un poisson d'avril). N'hésitez à m'envoyer ce genre de défi, j'adore ça, merci Alexandre ! La suite au prochain numéro.

Switch

PLAYSTATION

MDK (PAL)

Un concept complètement original, une réalisation correcte, un personnage hallucinant, c'est la touche de David Perry (le père d'Erthworm Jim). Les codes qui suivent sont difficiles à réaliser. Ils sont en deux parties et s'exécutent rapidement, surtout la deuxième partie.

POUR CHOISIR SON NIVEAU ET SON STAGE

À l'écran principal, maintenez les quatre boutons L et R puis pressez rapidement sur Triangle, Haut, Triangle, Rond, Droite. Dès que le menu de sélection apparaît, relâchez les quatre boutons L et R. Ensuite, commencez une nouvelle partie.

Une fois le menu apparu, appuyez sur Carré pour choisir votre niveau et sur Rond pour choisir votre stage.

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la Pause et très rapidement. Avant chaque code un premier code toujours pareil (Bas, un des boutons L ou R, Haut, Carré) doit être réalisé. Ensuite, il faudra enlever la Pause pour la remettre immédiatement pour effectuer très rapidement le code, puis enlever la Pause pour jouer.

POUR ETRE INVINCIBLE

Enclenchez la Pause et faites Bas, un des boutons L ou R, Haut, Carré. Enlevez la Pause pour la remettre tout de suite après et tapez très rapidement sur Rond, Triangle, Triangle, Rond, Droite, Haut, Gauche, L1, Carré. Un message confirmera la validité du code.

Un message confirme votre invincibilité.

Avertissement : la première partie du code durant la première Pause est à effectuer pour tous les codes qui suivent.

POUR AVOIR LA BOMBE DE LA MORT

Faites la première partie du code qui est toujours la même (voir plus haut). Puis, pendant la deuxième Pause, faites Bas, Droite, Rond, Rond, Gauche, Gauche, Haut, Carré + Triangle.

Ça va chauffer.

POUR AVOIR LA SUPER VACHE FOLLE

Pause, Haut, Bas, Bas, un des boutons L ou R, Droite.

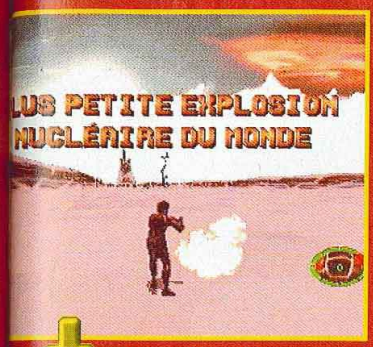
Super! confirme la validité du tip. Un clin d'œil à Earthworm Jim...

POUR AVOIR UN LEURRE MANNEQUIN

Pause, Croix, un des boutons L et R, Droite, Rond, Croix, Haut, Carré.

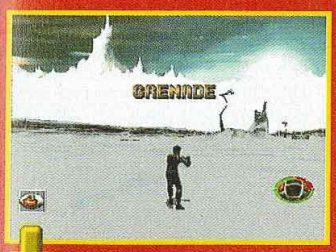
Les ennemis se rendront-ils compte de la supercherie ?

POUR AVOIR UNE MINI-EXPLOSION NUCLÉAIRE
Pause, Bas, Haut, Carré, Triangle, Bas, Rond, Rond, Droite.



Petite mais costaud !

POUR AVOIR LA GRENADE
Pause, Triangle, Rond, Carré, Carré, un des boutons L ou R, Droite.



Vous gagnez trois grenades. Cool, non ?

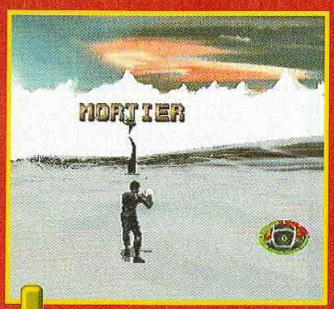
POUR AVOIR LA GRENADE SNIPER
Pause, Haut, Carré, un des boutons L et R, Gauche, Rond, Triangle, Carré.

Pour effectuer ce code, vous ne devez plus avoir de simples grenades.

POUR AVOIR LA GRENADE SNIPER À TETE CHERCHEUSE
Pause, Gauche, Haut, Croix, Carré, deux fois un des boutons L ou R, Droite.

Même plus la peine de viser.

POUR AVOIR DU MORTIER
Pause, Gauche, un des boutons L ou R, Triangle, Carré, Droite, Rond, Gauche, Gauche.



Voilà de quoi se planquer.

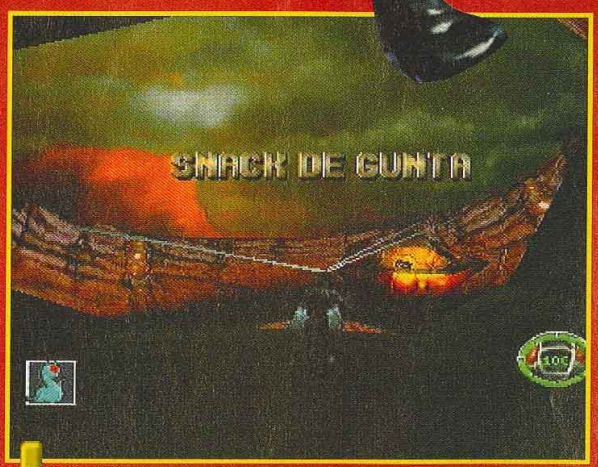
POUR AVOIR LE FRAPPEUR
Pause, Bas, Haut, gauche, Gauche, Triangle, Haut, Droite, Bas

Une petite ou une grosse frappe ?

POUR AVOIR LA TORNADE
Pause, Bas, un des boutons L ou R, Carré, Triangle, Droite, Haut, Croix.

Note : les deux astuces qui suivent ne fonctionnent qu'une fois le dernier niveau atteint.

POUR AVOIR LE VER
Pause, Rond, Triangle, Triangle, un des boutons L ou R, Droite.



Je ne comprend pas trop l'intérêt du tip.

POUR AVOIR LA SUPER ATTAQUE D'OS
Pause, Triangle, Droite, Rond, Gauche, Gauche, Rond, Triangle, Triangle, un des boutons L ou R, Droite.

Voir tip pour avoir le ver.

PLAYSTATION

SPAWN THE ETERNAL (PAL)

"Spawn" est un des meilleurs comics que je connaisse, ce qui n'est pas le cas du film ou du jeu. Mais bon, tout comme pour Dragon Ball Z, le simple nom du titre suffit à vendre. Et le fan aveuglé par son amour pour la BD regrettera sûrement de s'être fait piéger. On lui file un petit coup de main pour le consoler. Tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la Pause durant la partie.

POUR ETRE INVISIBLE
Maintenez L1 et R1 puis pressez Carré, Carré, Rond, Rond, Triangle, Croix.

Vous avez disparu !

POUR ETRE INVINCIBLE
Maintenez L1 et R1 puis pressez Triangle, Triangle, Croix, Croix, Carré, Rond.

Si c'est réussi, vous devenez tout vert.

POUR AVOIR TOUS LES POWER-UP
Maintenez L2 et R2 puis pressez Triangle, Rond, Carré, Croix, Triangle, Croix.

La barre verte en bas de l'écran se remplit en entier.

POUR RÉCUPÉRER DE L'ÉNERGIE
Maintenez L1 + R1 et pressez Croix, Rond, Triangle, Carré, Croix, Rond.

Une astuce bien pratique pour botter tranquillement les fesses des ennemis.

POUR PASSER DE NIVEAU
Maintenez L1, R1,L2, R2 puis pressez Triangle, Croix, Carré, Rond, Rond, Rond.

L'écran de Pause s'enlève, direction le niveau suivant.

PLAYSTATION

STEEL REIGN (PAL)

Amateur de terrains apocalyptiques et de combats de tanks, vous avez choisi Steel Reign. Ce n'est certes pas le hit du siècle, mais les fans de ce genre peu développé sur Playstation n'auront sûrement pas fait l'impasse. Etre invincible, choisir n'importe quel tank ou avoir des munitions infinies, ce n'est pas donné à tout le monde.
Tous les codes qui suivent s'effectuent sur le menu principal. Si vous avez réussi, un son se fait entendre.

POUR ETRE INVINCIBLE
L2, L1, R2, Rond, Carré, Rond, Rond, L1, L2, L1.

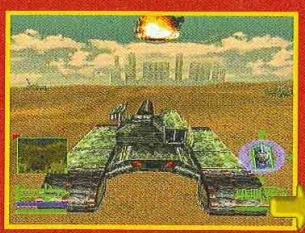
Si c'est réussi, les ennemis ne peuvent plus rien contre vous.

POUR AVOIR LE NIVEAU SECRET
L1, L2, L1, L2, R2, R1, Carré, Rond, Carré, Carré.

Le niveau secret, rien que pour vos yeux !

POUR AVOIR TOUS LES TANKS Y COMPRIS LE SUPER ET LES ARMES INFINIES
L1, L2, L1, Rond, Carré, Rond, Rond, L2, L1, R2.

Tous les tanks sont à vous.



Plus de problème de munitions.

PLAYSTATION

ONE (PAL)

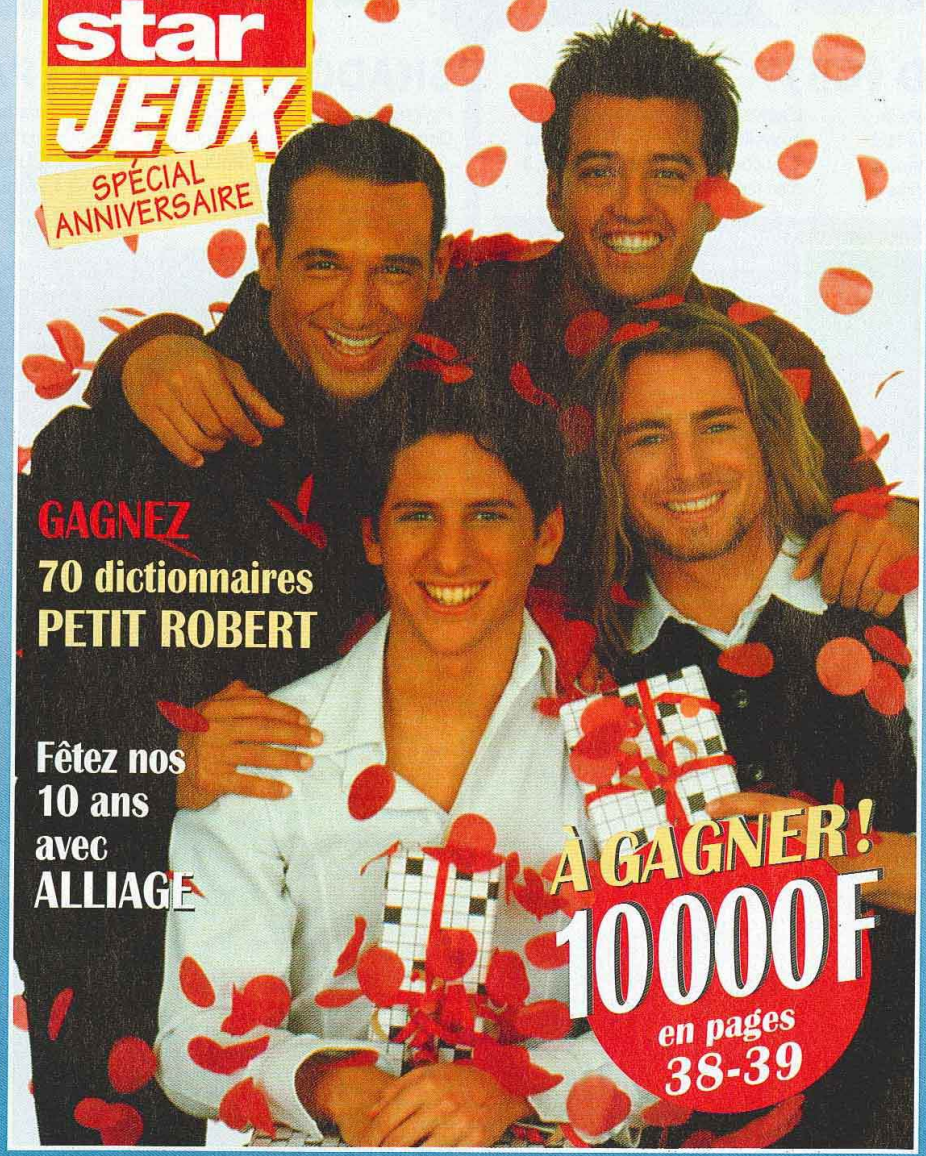
One, l'ultime référence des jeux d'action. A mi-chemin entre le shoot'em-up et la plate-forme, il fera passer un excellent moment aux nombreux fous furieux du pad.
Le mois dernier, je vous révélais des mots de passe magiques. Cette fois, je vous révèle un code multifonction. Merci qui ?

POUR AVOIR UN DEBUG MODE
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : HEYBUDDy

Le seul magazine 100 % jeux

Télé star JEUX

SPÉCIAL ANNIVERSAIRE



GAGNEZ
70 dictionnaires
PETIT ROBERT

Fêtez nos
10 ans
avec
ALLIAGE

À GAGNER !
10000F
en pages
38-39

Plus de loisirs
Plus de détente

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
DÈS LE 15 MAI

PLAYSTATION

PITFALL 3D (US)

En 1982 sortait Pitfall, un jeu de plates-formes dans lequel il faut sauter par-dessus des tonneaux avec un petit personnage, Harry. L'arrivée de la 3D lui donne une nouvelle dimension. Considéré par beaucoup comme peu maniable, il n'en reste pas moins bien conçu.

POUR AVOIR LE PITFALL ORIGINAL

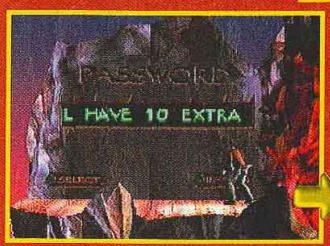
Dans l'écran des mots de passe inscrivez : CRANESBABY.

Dans ce mode, vous pouvez remplacer le bonhomme par la tête des programmeurs en appuyant sur L1 + L2 + R1 + R2.

POUR VOIR LES CRÉDITS DE FIN

Dans l'écran des mots de passe inscrivez : CREDITS

Comment voir le staff sans se fatiguer.



POUR AVOIR DES VIES SUPPLÉMENTAIRES

Dans l'écran des mots de passe inscrivez : GIVEMELIFE

Avant d'entrer ce mot de passe, vous devez terminer le petit jeu de la version originale de Pitfall.

POUR AVOIR UN HARRY EN 2D

Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : 2DHARRY

Votre perso est soudain étrangement plat.

POUR LÉVITER

Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : ZEROGHARRY

Il s'élève dans les airs tel un fakir.

POUR AVOIR TOUS LES AUTRES MOTS DE PASSE MAGIQUES

PLAYMOVIES	GOINGDOWN	BIGWORMGUY
PITFALLCOMIC	WOWTHATSHOT	BESTFORLAST
CAKEWALK	JAILBREAK	VIGILANTE
METROPOLIS	THUNDERDOMES	STEVECRANEME
DEEPDARK	MAGICGARDEN	MAKEMEMIRA1
EMPLEME	SPOOKYMESAS	DISCOLIGHTS1
HOTROCKS	GEEHEISBIG	STOPTALKING

PLAYSTATION

SHADOW MASTER (PAL)

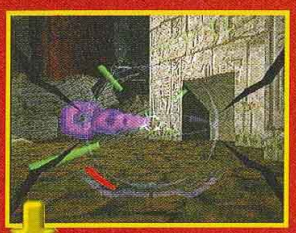
Psygnosis nous propose son Doom-like. En ce qui me concerne, j'aurais préféré un petit WipEout nouveau, mais bon ça arrivera plus tard. Du moins on l'espère... Le problème dans ce type de jeu, c'est qu'on n'a jamais assez de munitions. Une contrariété assez simple à surmonter et de manière originale.

C'est dans le premier niveau et dans cette salle que tout se déroule.

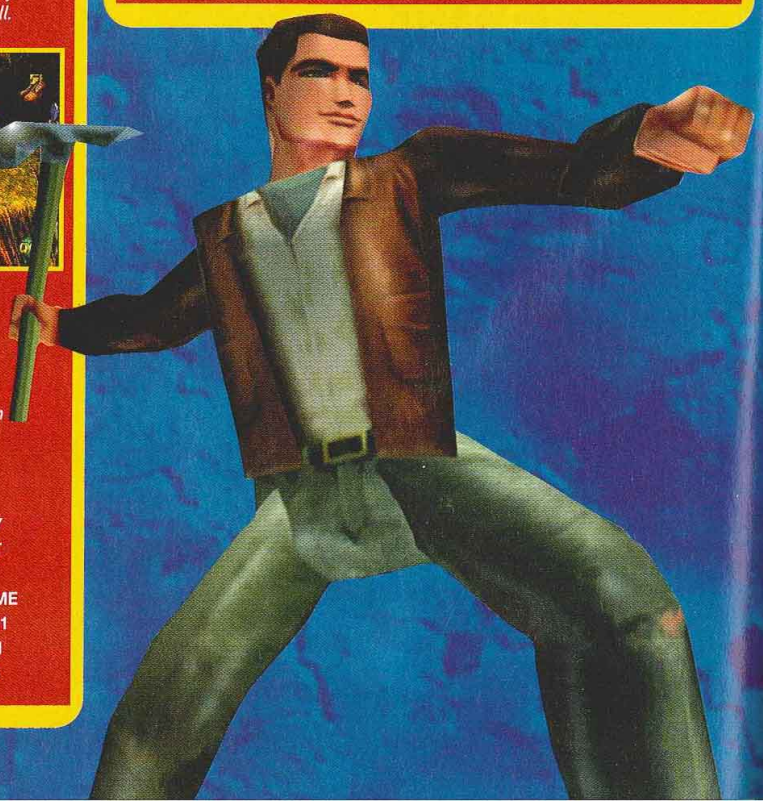
POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

Cette astuce s'effectue au premier niveau. Marchez jusqu'à une salle qui contient deux monstres, tuez-les. Une fois que c'est fait, maintenez en respectant l'ordre R1, R2, L1, L2 et Rond. Si ça fonctionne, une lumière rouge apparaîtra devant vous.

Une fois dans la salle, si l'astuce est correctement faite une lumière rouge apparaîtra.



Les monstres ne peuvent que trembler devant une telle puissance de feu !



Trente Millions d'Amis, nouvelle formule.

"Ils ont vraiment mis la main à la patte !"

DÈS LE 28 MAI

CE SERAIT DOMMAGE DE SE PRIVER DE

PLAYSTATION

TEKKEN 3 (JAP)

Voilà longtemps qu'on attendait cette petite bombe. D'habitude, les conversions de l'arcade vers la Playstation sont approximatives. Ici l'élève dépasse le maître, le jeu est mieux sur Playstation. Une tonne de persos et des Combos d'enfer, vraiment c'est le pied. Voilà le premier secret du jeu. Peut-être y en aura-t-il d'autres ?

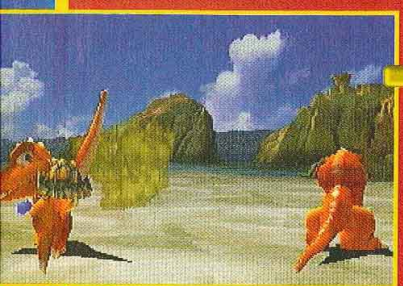
POUR AVOIR LES NOUVEAUX COSTUMES DE JIN, ANNA, GUN JACK

Il faut jouer vingt-cinq fois avec Anna, cinquante avec Jin et dix fois avec Gun Jack. Appuyez ensuite sur Start à la sélection du perso.

Gun Jack revêt ses vêtements d'antan, tandis qu'Anna et Jin sont en tenue de soirée.

POUR AVOIR GON

Il faut terminer le jeu avec tous les persos initialement disponibles pour faire apparaître le Tekken Ball Mode. Ensuite, il faudra battre Gon, célèbre personnage des mangas de Tananka, pour le voir apparaître dans l'écran de sélection des combattants.



Gon est amusant, mais peu puissant et surtout tout petit.

POUR AVOIR DOCTOR B

Il faut terminer le Tekken Ball Mode quatre fois.

Doctor Boskonovitch est l'un des combattants les plus difficiles à obtenir.

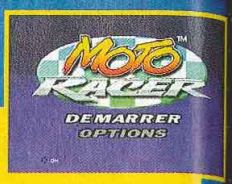
POUR AVOIR TIGER

Il faut posséder tous les persos secrets et terminer le jeu avec eux puis appuyer sur Start une fois le curseur sur Eddy.

It's disco fever tonight, saturday night for ever !

PLAYSTATION

MOTO RACER (PAL)



Voilà un bon petit jeu de moto développé par de bons petits gars bien d'chez nous.
Trial ou vitesse, ça speede un max c'est fluide, maniable, sympa....

Pour les motards en chambre, voici quelques petites astuces.
Comme c'est souvent le cas, tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran-titre.

POUR ACCÉDER À TOUTES LES COURSES

Pressez Bas, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, Rond, L2, Triangle, Croix.

POUR AVOIR LES COURSES DE NUIT

Pressez Haut, Rond, L1, Bas, Triangle, L2, Rond, Gauche, R1, Croix.

Les virées nocturnes sont les meilleures.

POUR AVOIR DES MOTOS TOUTES PETITES

Pressez Haut, Bas, R2, L2, Bas, Haut, L1, Croix.

Si c'est réussi, une nouvelle option apparaîtra.

Amusant, non ?

POUR AVOIR DES ADVERSAIRES PLUS LENTS

Pressez trois fois Bas, Rond, L1, Rond, L2, Bas, Bas, Croix.

Facile de gagner, les adversaires ne dépassent pas les 50/h.

POUR AVOIR LE TURBO BOOST

Pressez Trois fois Haut, Triangle, R1, Triangle, R2, Haut, Haut, Croix.

En appuyant sur un des boutons L2 ou R2, vous atteindrez une vitesse incroyable.

POUR VOIR LE STAFF DE FIN

Pressez Rond, Triangle, Rond, Rond, Triangle, Rond, Haut, Droite, Gauche, Croix.

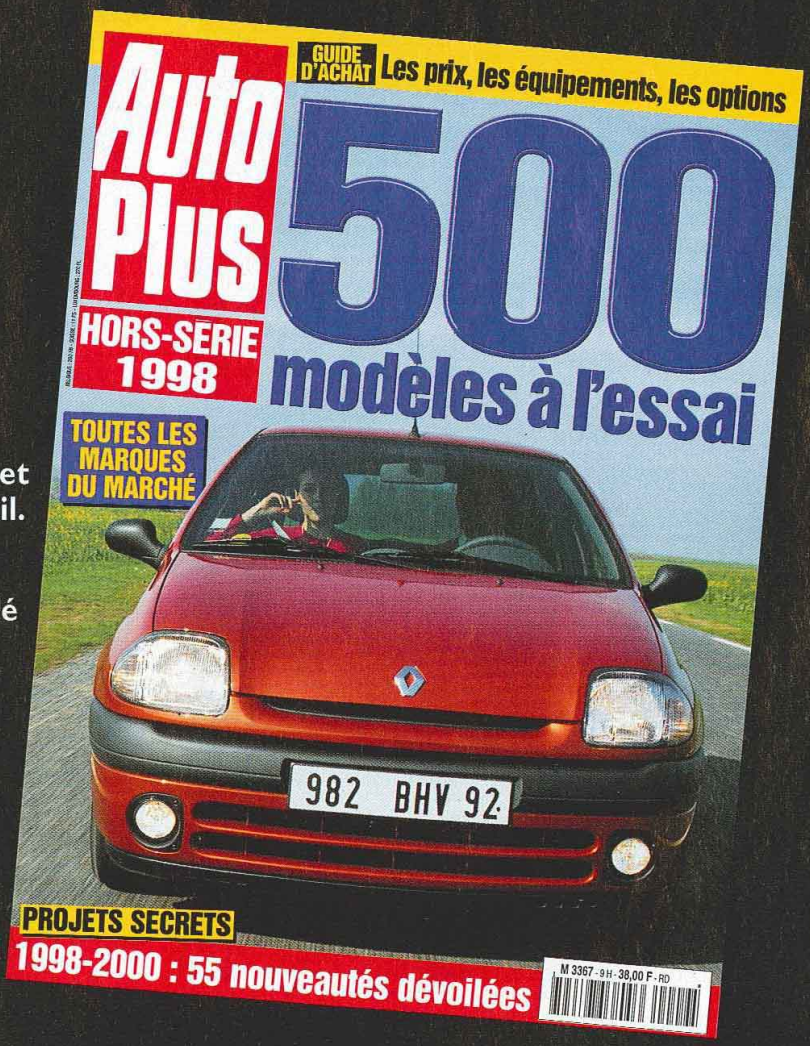
Et voilà toute l'équipe !

"JE ME DEMANDE SI J'AI CHOISI LA BONNE VOITURE...

...POUR SORTIR AVEC MA FEMME, MES QUATRE ENFANTS, LA JEUNE FILLE AU PAIR ET LE BERGER ALLEMAND."

HORS SERIE 500 ESSAIS POUR NE PAS SE TROMPER.

- 500 voitures françaises et étrangères testées dans le détail.
- 55 projets secrets dévoilés.
- Guide d'achat: le prix détaillé de 1300 voitures.



En vente actuellement

LE 1ER JOURNAL QUI SE MET À LA PLACE DU CONDUCTEUR.

Action Replay

Pour ceux qui ne connaissent pas l'accessoire ultime du tricheur, en voici une description sommaire. L'Action Replay est une petite cartouche qui s'insère à l'arrière de la Playstation, ou à la place de l'adaptateur sur Saturn. Initialement, il existe une cinquantaine de fichiers jeux enregistrés, dans lesquels se trouvent divers codes. Vous pouvez en créer de nouveaux, autant qu'il y a de mémoire dans votre AR. Il vous en coûtera entre 300 et 400 francs d'investissement, et vous pourrez la trouver dans les magasins spécialisés.
Le mot du mois : "Master Code". Très utilisé sur la Saturn, il permet de faire fonctionner l'ensemble des codes sans planter le jeu. Son utilisation est plus rare sur Playstation.

PLAYSTATION

BLOODY ROAR (JAP)

TOUTES LES OPTIONS SECRETES
801B57B0 FFFF
ÉNERGIE INFINE, RAVE JOUEUR 1
301B5798 0003
ÉNERGIE INFINIE, RAVE JOUEUR 2
301B5799 0003
MAX BEAST
801B2D8C 3BFF

X-MEN VS STREET FIGHTERS EX EDITION (JAP)

JOKER D0042008 ????
PLAYER 1
ENERGY
80042B6C 0090
1-HIT DEATH
80042B6C 0001
LEVEL 3 POWER BAR
30042B70 0003
PLAY AS APOCALYPSE
8004299C 0010
PLAYER 2
LEVEL 3 POWER BAR
30042EB8 0003
INFINITE ENERGY
80042EB4 0090
1-HIT DEATH
80042EB4 0001
NO ENERGY
80042EB4 0000
MISC CODES
SLOW MOTION
800220C8 8526

PARASITE EVE (JAP)

HP À L'INFINI ET AU MAX
800B84EC 03E7
800B84FC03E7
P.E INFINIS
800B84EA 270F
800B850A 270F
TOUTES LES HABILETÉS SPÉCIALES
800C08E41FFF
800C08E6 000C
BULLET BOX INFINI
800514B8 03E7
800514BA 3402
BONUS AU MAX
800C08D0 869F
800C08D2 0001
AUGMENTER DE LEVEL RAPIDEMENT
8009CDC6 7FFF
LEVEL 99
800C08CA0062
AT MAXIMUM PENDANT LA BATAILLE
800B84F0 2328
TOTAL TIME = 00'00'00
800A717C 0000
800A717E 0000
MAX OFFENCE
800C08EA 0630
MAX DEFENCE
800C08EC 0630
MAX P.ENERGY
800C08EE 0630
MAX STATUS RECOVER
800C08F0 0630
MAX ACTIVE TIME
800C08F2 0630
POSSIBILITÉ DE PORTER DES OBJETS MAXIMALE
800C08F4 0630

TENCHU (JAP)

AVOIR LES ARMES SECRETES (EN APPUYANT SUR HAUT ET R1)
D00C5008 1008
300EA7F3 0063
D00C5008 1008
800EA7F4 6363
D00C5008 1008
800EA7F6 6363
TOUS LES OBJETS SUR LE PRÉSENTOIR ET À L'INFINI
80010010 FFFF
80010012 FFFF
80010014 FFFF
80010016 FFFF
80010018 FFFF
8001001A FFFF
8001001C FFFF
8001001E FFFF
80010020 FFFF

TEKKEN 3 (JAP)

MODE ARCADE
ENERGIE INFINIE P1
300AAAB6 008C
ÉNERGIE INFINIE P2
300AC342 008C
AVOIR TIGER EN APPUYANT SUR START SUR EDDY
800992CC 0102
TOUTES LES FINS DANS LE MODE THEATRE
800992D0 FFFF
800992D2 FFFF
800992D4 FFFF
TOUS LES PERSONNAGES
800992C8 FFFF
800992CA 001F
PAS D'ÉNERGIE P1
800AAAB6 0000
PAS D'ÉNERGIE P2
800AC342 0000
TOTAL TIME À 00.00
800B0F4C 0000
MODETEKKEN FORCE
ÉNERGIE INFINIE
300AAAB6 008C
ENNEMIS À 0 HP
800AC342 0000
800ADBCE 0000
TEMPS INFINI
800AF064 FFFF
TOUTES LES CLÉS
800992F0 0103

BUST A MOVE RYTHM'N DANCE ACTION (JAP)

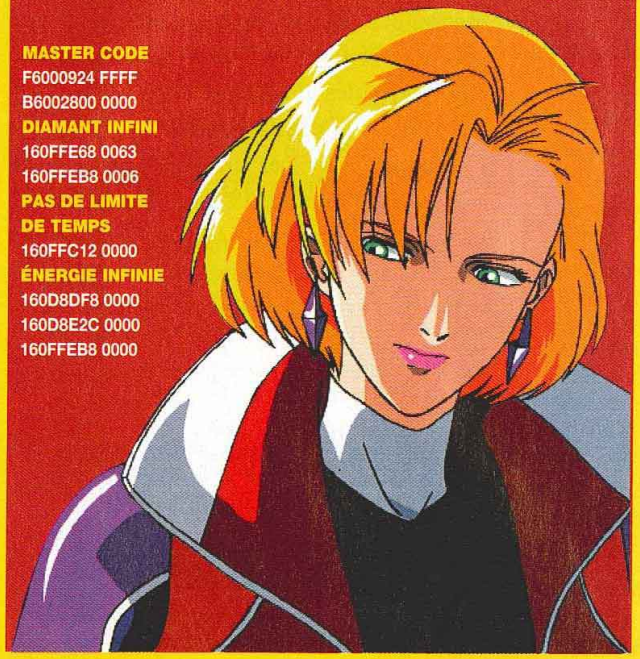
TOUT TERMINER
8004E068 0107
8004E06A 0101
DANCE VIEW ACTIVÉ
8004E06C 0101
8004E06E 0101
8004E070 0101
8004E072 0101
8004E074 0101
8004E076 0101
8004E078 0101
P1-ONE DANCE AVEC 65535 POINTS
80075F08 FFFF
P2-ONE DANCE AVEC 65535 POINTS
80075F0C FFFF
P1 JAUGE AU MAX
80075D28 7000
P2 JAUGE AU MAX
80075D2C 7000
POUR JOUER JUSQU' AU CHAPITRE 12
3006ECC1 000B

SATURN

ANARCHY IN THE NIPPON (JAP)

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
ÉNERGIE INFINIE P1
160423CC 00C8
ÉNERGIE INFINIE P2
16042A8C 00C8
PAS D'ÉNERGIE P1
160423CC 0000
PAS D'ÉNERGIE P2
16042A8C 0000

BURNING RANGERS (JAP)



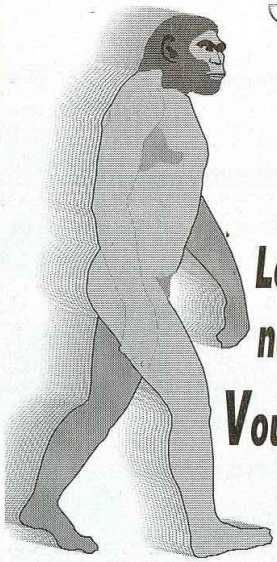
MASTER CODE
F6000924 FFFF
B6002800 0000
DIAMANT INFINI
160FFE68 0063
160FFEB8 0006
PAS DE LIMITE DE TEMPS
160FFC12 0000
ÉNERGIE INFINIE
160D8DF8 0000
160D8E2C 0000
160FFEB8 0000

GRANDIA (JAP)

MASTER CODE
F6000914 C305
B6002800 0000
ARGENT INFINI
1600EDD6 01FF

MONTER DE NIVEAU RAPIDEMENT
1607C08A FFFF

NIVEAU DE L'ARME
(1)0600EF00 270F
(2)0600EF02 270F
(3)0600EF04 270F



3615 * 2,23 F la mn

Consol plus

Le serveur Minitel où VPC ne signifie pas Vous Prendre pour des C...

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

FRAIS DE PORT

GRATOS *
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

RACHAT CASH DE JEUX D'OCCASE,
* à compter de la date de reception
PAIEMENT EN 48 H *

TOUJOURS DISPONIBLE
GRAN TURISMO
349 F SEULEMENT

PAD DUAL SHOCK européen
199 F

PLAYSTATION

BEST OF

BOMBERMAN WORLD	299 F
VIGILANTE V8	299 F
CIRCUIT BREAKERS	329 F
INTER. RALLY CHAMPIONSHIP	349 F
FIFA COUPE DU MONDE	349 F
MEN IN BLACK	349 F
COLIN MC RAE RALLY	349 F
ALUNDRA	349 F
TOTAL NBA 98	349 F
ROAD RASH 3D	349 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES TOPS

BANJO KAZOOIE	449 F
DUAL HEROES	449 F
FORSAKEN	499 F

ON RACHETE CASH
PAIEMENT EN 48 H

3615 Consolplus

FRAIS DE PORT GRATOS*

LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL,
DISPONIBLE 24 H /24 ET 7J/7

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

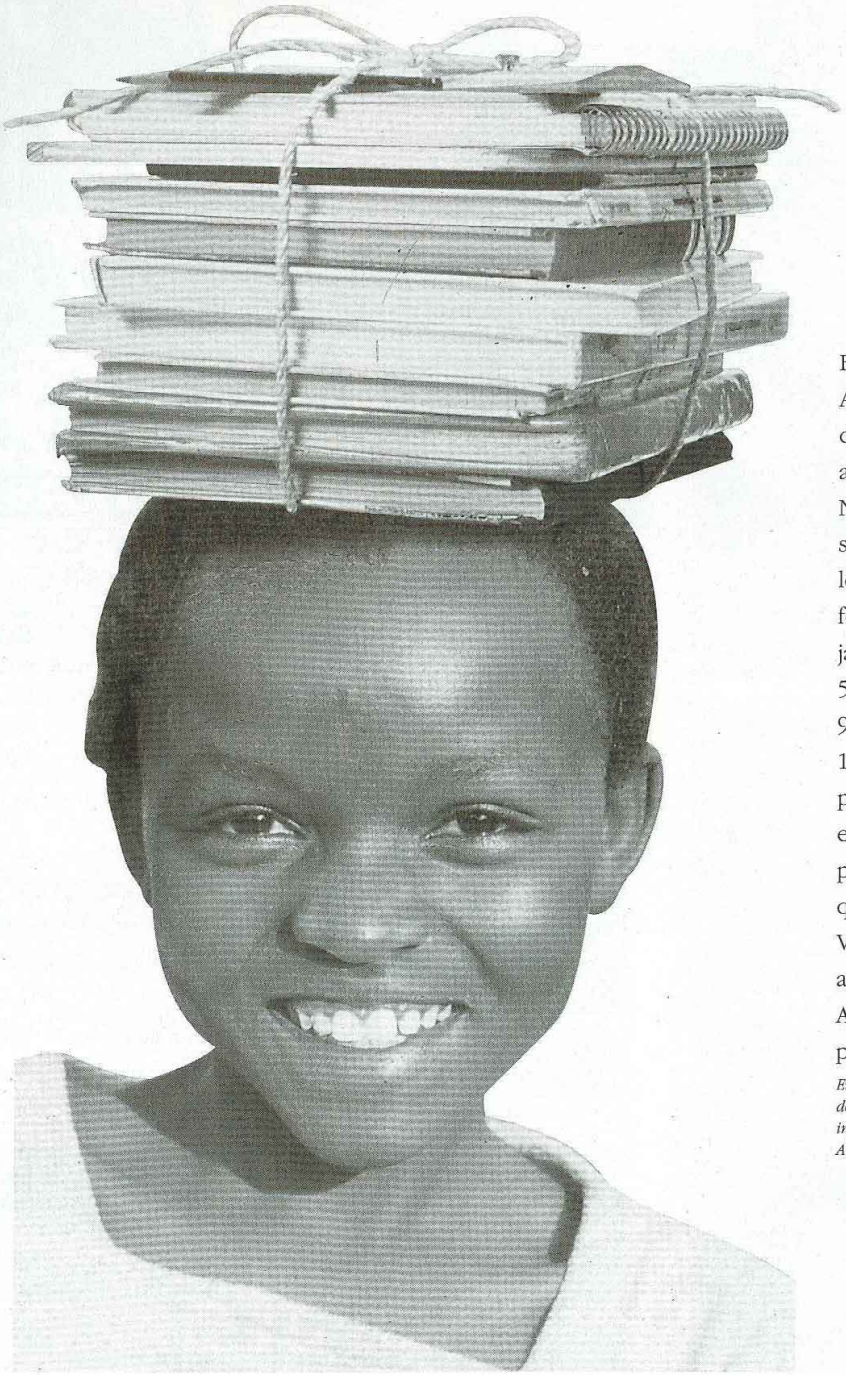
REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT(rajouter 30 F)

C+ 06/ 98

TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
9 Rue Lépante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles



POUR 100 FRANCS PAR MOIS, DONNEZ À UN ENFANT DE VRAIS SOUCIS D'ENFANT.

En parrainant dès maintenant un enfant avec Aide et Action, vous lui donnez la possibilité d'avoir les mêmes soucis que nos enfants mais aussi les mêmes rêves.

Notre action ? La construction d'écoles, bien sûr. Mais cela ne suffit pas. Alors nous créons les conditions pour une bonne scolarisation: formation des maîtres, pharmacies, cantines, jardins scolaires, accès à l'eau, etc... Avec 500 000 enfants scolarisés et 1300 écoles dans 9 pays, Aide et Action, c'est depuis plus de 15 ans l'assurance que l'argent de votre parrainage est consacré à l'éducation des enfants du-bout-du-monde. Et quelle meilleure preuve que les progrès scolaires d'un filleul que l'on suit année après année!

Votre aide ? 100 F par mois. 85 F sont affectés au terrain et seulement 15 F aux frais de gestion. Avouez qu'il y a longtemps que vous n'avez pas dépensé 100 F de façon aussi utile.

En 90 et 95 la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes a décerné le Prix Cristal à Aide et Action pour la transparence de son information financière.
Aide et Action est membre du Comité de la charte de déontologie.

Aide et Action
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

APPEL GRATUIT
N° Vert 0 800 000 586

Bon à découper et à envoyer à: Aide et Action - 53, boulevard de Charonne 75545 PARIS Cedex 11

❑ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Merci de m'adresser rapidement le dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au bulletin trimestriel

☐ Je préfère une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant mais je vous envoie un don de: ☐ 100 F ☐ 200 F ☐ 300 F ☐ autre: ..... F

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. CON 10

Prénom .....

Nom .....
En majuscules SVP

N° ..... Rue .....

Code postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Tél. |_|_| |_|_| |_|_| |_|_| |_|_|

Profession (facultatif) .....

Conformément à la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, figurant sur notre fichier. Il suffit pour cela de nous écrire.

DM&SB. Photos : J.C. Thomé/M. Boulier. Espace offert par le support.

AXE MULTIVIDEO DVD PRESENTE

CINEGAME LE 1ER DISTRIBUTEUR UNIVERSEL

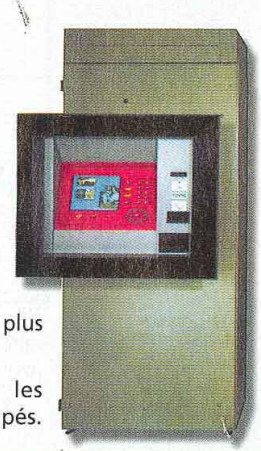
CASSETTES VIDEO - MOBILIER
CARTOUCHES - DVD - CD

Loue – Achète – Vend – Echange 24H/24 - De 500 à 50 000 produits !

1 m²= 500 KF, la rentabilité a trouvé son maître !

Seuls 30 000 Frs** suffisent !

Plus sûr et plus ergonomique que jamais



Haute rentabilité
Retour rapide sur investissement
Pas de charge de personnel

Gestion automatisée
Installation facile
Entièrement modulable

Inviolabilité : garantie grâce à sa couverture thermoformée blindée.

Ecran incliné anti-chocs et anti-reflets : pour plus de confidentialité et de confort d'utilisation.

Accessibillité : son ergonomie respecte les personnes de petites tailles, enfants et handicapés.

Robustesse : moteur unique à air comprimé qui ne connaît pas les pannes.

De nombreuses options disponibles : guichet de réservation, double pupitre, lecteur de billets...

Paiement Cash et Sécurisé par carte bancaire ou nominative (membre).

Relookez votre Boutique !

- Optez pour une solution pratique et facile à installer.
- Choisissez la gamme Look d'Easy Distri.
- Déjà référencée chez les plus grands éditeurs.
- Simplicité, Inviolabilité, Modulabilité, Design.
- 6 couleurs disponibles.
- Possibilité d'insérer votre Logo.

AXE DVD commercialise aussi une gamme de classeurs de rangement compatible tous formats disponibles sur simple demande.

Easy Distri Soft : Le Logiciel de Gestion Approprié

Le Logiciel Easy Distri Soft simplifie la gestion quotidienne des boutiques spécialisées.
Idéal pour vendre, acheter, louer et échanger, **E.D.S** fort de ses 7 ans d'expérience en vidéo club est la solution logiciel performante du moment.
Easy Distri Soft contrôle toute votre gestion, effectue des états journaliers avec statistiques détaillées, commande le tiroir caisse et la facturation, lecture et étiquetage code barre... en un clin d'œil !
Easy Distri Soft est compatible avec les distributeurs **CINE GAME, Win 95 & NT, Dos** et **Delphi.**
Possibilité de prise en charge sur site avec formation et personnalisation en option.

* montant minimum de remboursement du prêt, conditions et T.E.G à définir.
** apport minimum nécessaire pour disposer d'un prêt bancaire chez un de nos partenaires bancaires.

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !

Nous distribuons aussi des Jeux Vidéo (PSX, N64, PC...).

Pour un premier contact, *appelez sans plus attendre notre service technique :* ***03 88 23 23 88***
Ou remplissez le coupon de renseignements ci-dessous et faites-nous le parvenir à notre siège, par la poste, par fax ou par E-mail

© 1997 AXE DVD, MULTIVIDEO et EASY DISTRI. Tous droits réservés. Les marques commerciales sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

CINE GAME 24H/24 & Easy Distri
AXE DVD
10 place des Halles
67000 Strasbourg
France : (33) 03 88 23 23 88
FAX (33) 03 88 23 28 28
Internet : axedvd.com
E-mail : sales@axedvd.com

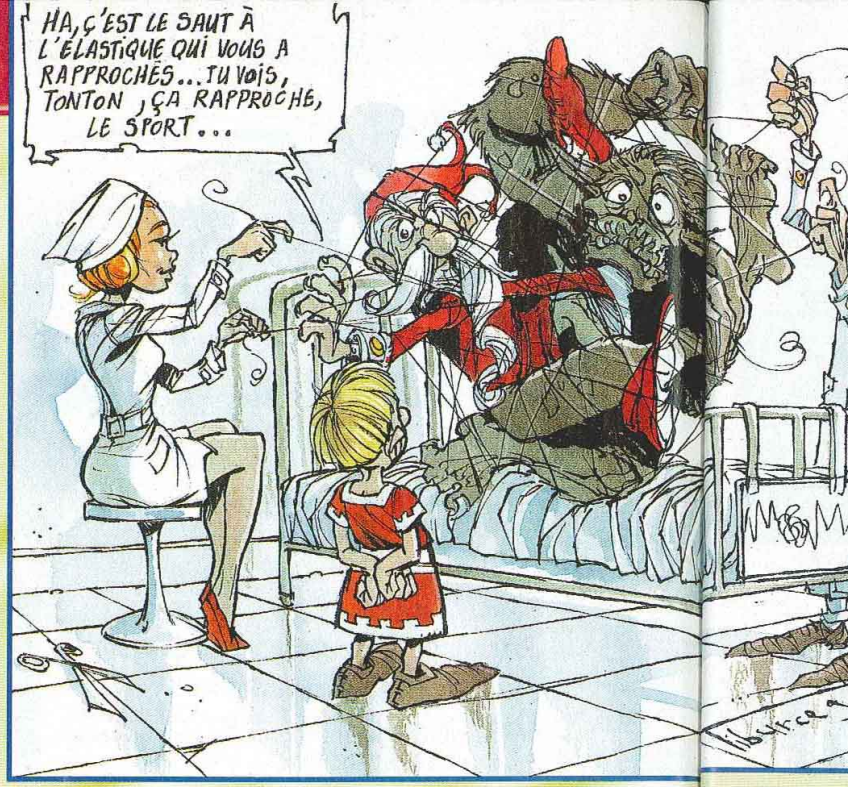
Je souhaite recevoir sans engagement de ma part une documentation sur :

- ☐ CINE GAME
- ☐ EASY DISTRI
- ☐ TOUS LES PRODUITS AXE

Nom, Prénom ou Société .....
.....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... *CP :* .....
Tél. ..... *Fax* .....
E-Mail : .....

COURRIER

Le mois dernier, nous laissions l'oncle Hourkh dans une situation inextricable. Mais il est parfois des moments inoubliables dans la vie d'un homme. Et cet homme, ce n'était pas moi, ni l'oncle Hourkh, ni même le pauvre troll... Il s'agissait du bon docteur Kwadneuf. Depuis 56 ans qu'il travaillait à l'hôpital de Sainte-Bonkh, il n'avait jamais vu de cas comme celui-ci : un amas sans forme, composé à 30% d'élastique, 30 % d'oncle Hourkh et de 40% de troll. 18 heures au-dessus du billard pour démêler le tout... Analyses et diagnostic, le mois prochain.



VAINQUEUR DU MOIS

Le grand vainqueur du mois, et c'est une première dans Consoles+, a réalisé son dessin à l'aérographe. Ismaël Ahmed Mohammed nous a envoyé une couverture absolument superbe. Si l'arrière-plan peut paraître un peu vide, les ombres portées sur la peau du personnage, une sorte d'AHL croisé avec un Abe (tu le crois, ça ?), valent à elles seules le coup d'œil. Pour ce travail de dingue, Ismaël gagne un abonnement à Consoles+. On est comme ça !

ISMAEL AHMED MOHAMMED, CLERMONT-FERRAND. PLUS LONG, TU MEURS !

EXTRA EXTRASYN

Q *Extrasyn (Extrasyn@wanadoo.fr), un petit gars de 22 ans qui a toutes ses dents, me demande si Ehrgeiz sera un jour disponible sur console Playstation.*

R Salut l'Extra ! Difficile de répondre à une telle question ! Ehrgeiz est le tout premier jeu de baston de Square en arcade. On connaît l'amour de Square pour la Playstation, il ne serait donc pas étonnant de voir un jour débarquer Ehrgeiz sur la console de Sony. Cependant, au vu des différentes animations du jeu (par exemple un combat sur un wagon avec tout le décor 3D en arrière-plan qui bouge), il sera bien difficile de l'adapter. N'oublie pas, non plus, que les équipes de Square préparent actuellement la suite de Final Fantasy VII... On ne peut pas tout faire en même temps, à moins d'un miracle...

MORARD, DONC CHER !

Q *Le cyber Simon Morard (j.morard@urbanet.ch) habite la Suisse (pays du chocolat, de l'or et de notre charmante chef de fabrication, la belle Isabel). Il n'en est pas poli pour autant, car il m'écrit que le Trombinoscope l'emmerde sérieusement. Voilà pour la partie poétique de sa lettre. La suite n'est que questions. A quand la sortie de GTA en France ? Quels sont les jeux qui fonctionnent avec le nouveau pad vibrant et analogique de Sony ? Pourquoi ne pas ajouter une page spéciale sur le net... Bref, que des choses sans importance.*

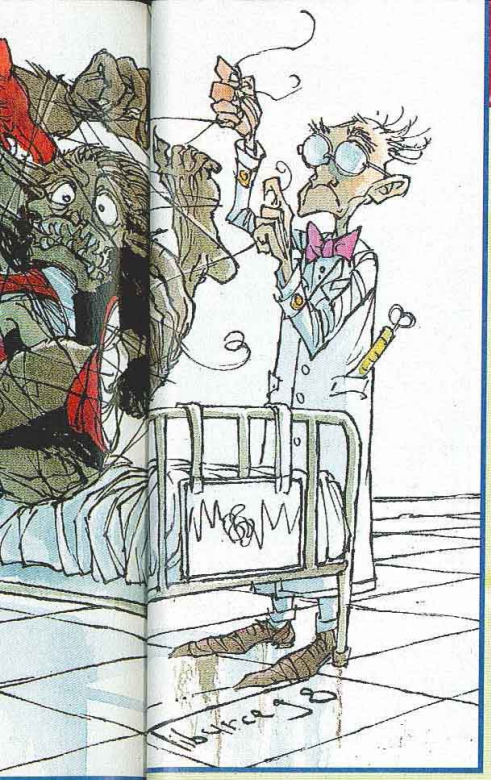
R Salut cyberSuisse. Tu n'es pas obligé d'aimer toutes les rubriques de Consoles+. Il est certain que la plupart d'entre vous ne lisent pas tout ce qu'il y a dans le magazine. Mais ce n'est pas parce que tu n'aimes pas le Trombinoscope qu'il faut le supprimer pour autant. D'autres l'apprécient, et c'est tant mieux, car moi il me fait bien marrer (par contre, il a le don d'énerver notre secrétaire de rédaction, Ivan le Terrible ; allez comprendre). GTA est sorti depuis bien longtemps en France, et c'est étonnant que le jeu ne soit pas disponible en Suisse. As-tu téléphoné aux différents magasins près de chez toi (la Suisse est tellement petite, que tout y est proche de chez soi, pratique comme pays) ? GTA est un jeu dénué de tout sens moral et peut-être est-il interdit à la vente chez toi ? Je l'ignore... Sony m'a affirmé que, désormais, la plupart des jeux prévus sur Playstation seront compatibles avec le pad analogique vibrant. C'est le cas de Gran Turismo, qui sera disponible quand tu liras ces lignes. Utiliser une page spéciale pour le net, c'est une idée à creuser, mais c'est, à mon avis, irréalisable pour l'instant. Le manque de place dans Consoles+ obligerait à supprimer une page d'une autre rubrique... et pas question de virer le Trombinoscope ! Cependant, avec la nouvelle formule des News, nous glisserons chaque mois, si nécessaire, tout ce qu'il faut savoir sur les sites intéressants.

BRUNI GONDO PLOUS

Q *Matth (mpow demand*

Action Replay Il me signale a désespérément Fantasy VII et à obtenir un Ch

R Salut, Cantin Action élevé, plus qu d'ailleurs ! Il s alentours de 4 évidemment u faut reconnaît permet de bid disponibles su En ce qui conc Fantasy VII, be restent bloqué Voici ce qu'il f récupère un "V Chocobo" (c'e version américa Glace (l'île enn que tu dispose noir. Il te suffit en utilisant la g Chocobo doré de suite, et il fa sieurs essais a Tes Chocobos bons reproduc



CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

montes (c'est pas sale) en classe "S" en leur faisant disputer de nombreuses courses. En classe "C", il faut parfois six heures pour obtenir un Chocobo doré !!!

BRUNINI DEL GONDOLES PLOUS

Q *Matthieu Brunini (mpower@hol.fr) me demande le prix d'une Action Replay pour Playstation. Il me signale aussi qu'il est désespérément bloqué dans Final Fantasy VII et qu'il ne parvient pas à obtenir un Chocobo doré.*

R Salut, el Paso del Cantina. Le prix d'une Action Replay est assez élevé, plus que celui d'un jeu d'ailleurs ! Il se situe aux alentours de 400 francs. C'est évidemment un peu cher, mais il faut reconnaître que cet engin permet de bidouiller tous les jeux disponibles sur Playstation.
En ce qui concerne Final Fantasy VII, beaucoup de joueurs restent bloqués à cet endroit. Voici ce qu'il faut que tu fasses : récupère un "Wonderfull Chocobo" (c'est son nom dans la version américaine) sur l'île de Glace (l'île enneigée). Il faut aussi que tu disposes d'un Chocobo noir. Il te suffit de les accoupler en utilisant la graine de Zeio. Le Chocobo doré ne naît pas tout de suite, et il faut souvent plusieurs essais avant de l'obtenir. Tes Chocobos deviendront de bons reproducteurs si tu les

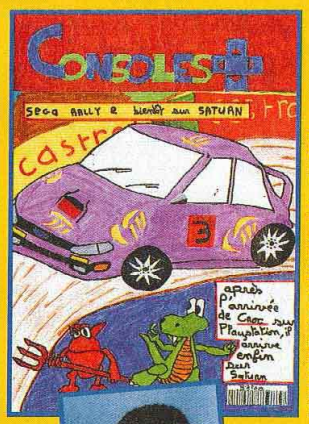
IL EST FOU CE ROMAIN

Q *Armand Romain est un tout jeune lecteur de Consoles+. Coincé dans le jeu GoldenEye, il me demande comment se sortir du niveau St Petersburg, CIS Missile Train.*

R Tu as de la chance que je sois dans un jour d'extrême bonté, Armand, car d'habitude je ne réponds pas à ce genre de question. Je les file directement à Switch, notre embassadeur ès tips. Bon, une fois que tu as sauvé Natalya, fais sauter les rivets de la plaque au sol à l'aide de ta montre laser. Natalya va s'occuper des ordinateurs. Attends quelques secondes le temps qu'elle termine son boulot. Dès qu'elle aura débuggé les PC et Windows 98 (ça tombe toujours en panne ces saloperies), laisse-toi tomber dans le trou et écarte-toi rapidement du train. Normalement, Natalya se trouvera derrière toi... Mission accomplie. Si tu es amateur de ce genre de jeu, sache que Infogrames prépare actuellement un super jeu dans le même genre sur Nintendo 64 : Mission impossible. Actuellement, dans le Nintendo Magazine n°5, il y a un reportage complet sur ce jeu qui s'annonce magnifique !

SPACE NIIICO WORLD

Q *Nicolas (heiashi@caramail.com), à ne pas confondre avec ce feignant de Niiico, est un mec suréquipé. Il possède en effet une Saturn, une Playstation et une*

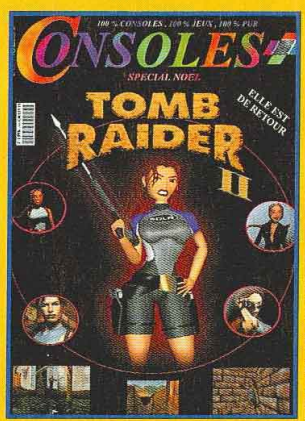


EMILIEN BRY, FONTAINE-LA-GUYON.

12 ANS ET DÉJÀ UN SACRÉ ARTISTE.

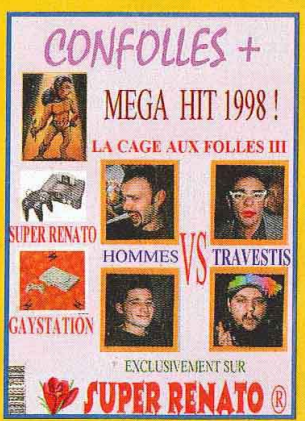
NICOLAS VERDON (NIKO), TOURS.

VAS-Y TOI, ZOMBIE LA MOUCHE.



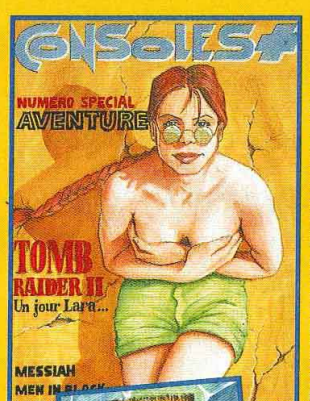
FRÉDÉRICK NOTEBEART, GRAVELINES.

NOËL EN JUIN, TU LE CROIS, ÇA ?

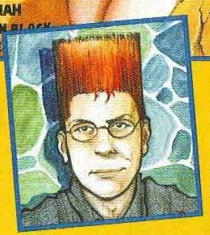


HÉLISSIO, GRASSES.

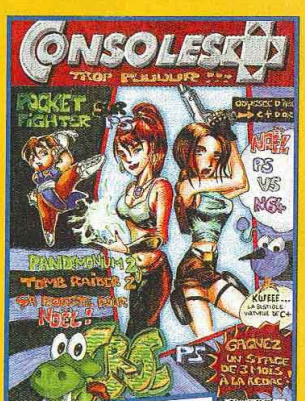
CONFOLLES+, C'EST FOU, NON ?



ALEXANDRE CHICOT, TROUVILLE-LA-HAULE.



N'A PAS QUE LES CHEVEUX DE DRESSÉS...



CÉDRIC TOLUFO, CIVRAY-ESUES.

C'EST EN FRANCE ? JE LE CROIS PAS, ÇA !

Nintendo 64. Il est pété de tunes donc. Mais la question n'est pas là. Il me demande, en effet, quand sortira Spice World, le jeu des Spice Girls sur Playstation.
On ne rigole pas, mais les filles peuvent lui envoyer des mails pour se moquer de lui.

R Salut Abracarambar World ! Je ne comprends pas qu'un jeune homme aussi sérieux que toi puisse être tenté par un jeu comme Spice World ! Tu les trouves bien, toi, les Spice Girls ? Reviens sur Terre mon vieux ! Franchement, voir cinq nanas hystériques rouler du popotin en chantant des trucs complètement naze, moi ca me donne mal au crâne ! C'est bien simple, je ne les supporte pas ! Monter un groupe de minettes (c'est pas sale), les transformer en produit commercial frelaté pour se faire un maximum de tunes sur le dos des ados, je trouve ça répugnant !
Cela dit, et quoi que j'en pense, Sony sort le jeu au mois de juin. Normalement, sauf retard, il devrait être en test dans le numéro que tu as entre les mains. Courage !

SANTA BARBARA

Q *David Santa (dsanta@minitel.net) n'est pas le héros d'une quelconque série minable américaine. Mr Barbara aimerait savoir ce qu'il advient du jeu X-files sur Playstation ; où se procurer le manga "Cyber Weapon", en dehors de la vente par correspondance ; si le pad analogique de Sony est un bon achat ; quand sortira Parasite Eve ; et la date de sortie de Gran Turismo en version officielle.*

R David, mon ami ! Sauf retard, grève de métro ou chute de neige (aux Etats-Unis tout peut arriver), le jeu X-files doit sortir officiellement au mois d'octobre.
"Cyber Weapon" est un manga que tu trouveras dans la boutique Tonkam, dans le 11e arrondissement de Paris et, de manière générale, dans les boutiques spécialisées dans les mangas.
Le pad analogique vibrant de Sony est un accessoire amusant. Difficile d'anticiper si c'est un bon achat ou non, seule la pratique nous le dira. Le reproche que je ferai à ce pad analogique, c'est la trop grande souplesse des molettes analogiques. On est encore loin de la prise en main du paddle Nintendo...
Parasite Eve est disponible depuis quelques semaines en import japonais. Il est difficile à trouver, car il est très demandé. Aucune date de sortie américaine ou officielle n'est arrêtée.
Enfin, Gran Turismo, testé dans le dernier numéro de Consoles+, devrait être disponible en version officielle à l'heure où tu lis ces lignes. Et voilà le travail...

A TOUT PÉTÉ L'FRANGIN !

Q *Vannaraci Misaiphon pose ses questions sur carte postale. C'est original, et ça fait bien plaisir.*
Vanna, donc, est un type qui n'a pas de chance. Son frère a posé ses pattes sur sa Playstation et a malheureusement touché la lentille. Depuis la console ne fonctionne plus, le frère est à l'hôpital et Vanna est démoralisé. Comment la réparer (ainsi que son frère) ?

R Salut pas d'bol ! La lentille est très certainement l'une des pièces les plus fragiles de la Playstation. Quand une console Playstation fonctionne mal, c'est sans aucun doute que la lentille, qui dirige le rayon laser, a été légèrement déplacée. Il arrive alors que certains jeux ne se lancent plus ou que des scènes cinématiques soient saccadées. Voici ce qu'il faut faire. Tout d'abord, inutile de t'acharner sur ton petit frère. Il suffit de retourner ta console (ou bien de la mettre sur la tranche) avant de l'allumer. Ne rigole pas, dans bien des cas, les jeux fonctionnent mieux ainsi ! Dans un deuxième temps, si cette bidouille ne fonctionne pas correctement, c'est que ta console a vraiment un problème. Il convient alors de la porter chez un revendeur. Si ta console est sous garantie, il ne t'en coûtera rien. Sinon, il faut prévoir environ 500 francs de réparation ! Soit la moitié du prix de la console neuve ! De qui se moque-t-on ?

PASCAL ATTISSO , MAISONS-ALFORT.

PRENDS-TOI EN MAIN, TÉTON DESTIN !

ARESKI MONNIER, VALENCE

HÉ, MONNIER, TU DORS ?

MY TRANG OLIVIER HOA, CANADA.

ÇA VA "TIMBER" !

N'OUBLIEZ PAS

• De m'envoyer vos dessins sur disquette PC, ou Macintosh. Un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT est impératif pour qu'on puisse regarder vos superbes, magnifiques, admirables et saisissants ouvrages sur nos ordinateurs. Les vainqueurs seront bien entendu récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels.
Y a pas d'raison ! Vive le cyberdessin !
• De continuer à m'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée avec vos œuvres. Si vous ressemblez au Panda ou à Switch, pas de problème, envoyez une photo de votre belle-mère ou bien de votre chien, on aime les bêtes à Consoles+.
• Que Niiico (un nain capable) s'occupe de me transmettre votre courrier e-mail. Envoyez vos questions intitulées "Courrier Bomboy" à l'adresse suivante : nicolas@imaginet.fr.
Si vous voulez que je diffuse votre e-mail, faites-le savoir, je glisserai votre adresse dans le magazine.

NOS ADR
ST LAZA
6 rue d'Amsterdam
(Face au métro S
Tél : 01 53 32
JUSSIEU
46 rue des Fossés S
75005 PARIS - (M
Tél : 01 43 29
ST MICHE
56 boulevard St
75006 PARIS - (RER
Tél : 01 43 25
VICTOR HU
137 avenue Victo
75116 PARIS - (M
Tél : 01 44 05
VAUGIRAR
365 rue de Vau
75015 PARIS - (M°
Tél : 01 53 68
CHELLES (7
C.cial Chelles 2
77508 CHEL
Tél : 01 64 26
VERSAILLES
16 rue de la Pa
78000 VERSA
Tél : 01 39 50
ORGEVAL (7
C.cial Art de Vivr
78630 ORGE
Tél : 01 39 08
CORBEIL (91
C.cial VILLABE - 9181
Tél : 01 60 86
LA DEFENSE
C.cial Les Quatres
Rue des Arcades Est
Tél : 01 47 73
BOULOGNE (9
60, av. du Général Lecle
92100 BOULOGNE - M
Tél : 01 41 31
ANTONY (92
25 av. de la Division Le
92160 ANTONY
Tél : 01 46 665
AULNAY (93
C.cial Parinor - N
93606 AULNAY SOU
Tél : 01 48 67
PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive
93500 PANTI
Tél : 01 48 441
ST DENIS (93
C.cial St Denis B
6 pas. des Arbalet
93200 ST DEN
Tél : 01 42 43
DRANCY (93
C.cial DRANCY
220 rue de Stalingra
93700 DRANC
Tél : 01 43 11
CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 9400
(r. piétonne, Créteil V
Tél : 01 49 81
KREMLIN BICETRE
30 bis av. de Fontain
94270 KREMLIN BIC
Tél : 01 43 901
FONTENAY SOUS BO
C.cial Val de Fonte
94120 FONTENAY SOU
(A côté de Toys r'
Tél : 01 48 76
CHENNEVIERES
C.cial PINCE-VE
Nationale 4
94490 ORMESSO
Tél : 01 45 939
CERGY PONTOISE
C.cial Cergy 3 Font
(face à la "tête dans les n
95000 CERGY
Tél : 01 34 24
TOULOUSE (31)
14 rue Temponiè
31000 TOULOUS
(Angle r. St Rom
Tél : 05 61 216
REIMS (51)
44, rue de Talleyra
51100 REIMS
Tél : 03 26 91
LILLE (59)
52 Rue Esquermoi
(la Tête dans les Nua
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519
COMPIEGNE (60
37 cours Guynem
60200 COMPIEGN
Tél : 03 44 20
LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De G
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23
LE HAVRE(76)
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85
AMIENS (80)
19 rue des Jacobin
(Galerie des Jacobin
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hul
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N°20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36 NOUVEAU

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICÊTRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

LE HAVRE(76)
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08
NOUVEAU

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

VOLANT MAD CATZ

MANETTE RESIDENT EVIL

CARTE MEMOIRE EDGE 15 BLOC

PRO FOOT CONTEST

CARDINAL SYN

ARMORED CORE

GRAN TURISMO

DEAD OR ALIVE

HEART OF DARKNESS

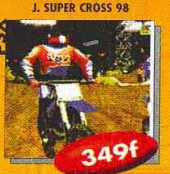
COUPE DU MONDE 98

FORSAKEN

INT. RALLY CHAMP.

MEN IN BLACK

ALUNDRA

J. SUPER CROSS 98


PANZER DRAGON SAGA

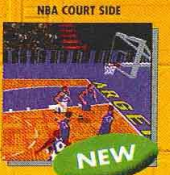
THE HOUSE OF DEAD

BURNING RANGERS

COUPE DU MONDE 98

GT 64

WETRIX

NBA COURT SIDE


FORSAKEN

SCORE-GAMES FETE LE SPORT!

VENEZ PROFITER DE PRIX EXCEPTIONNELS SUR LES JEUX DE SPORT ET PARTICIPER AU GRAND CONCOURS "COUPE DU MONDE 98"

(VOIR CATALOGUE DE JUIN)

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/mn

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				.....F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Illustrations non contractuelles. Prix sous réserve d'erreur typographique.

En ce qui concerne ton frère, pardonne-lui, fais-lui des bises sur son lit d'hôpital et prépare-lui un petit salé aux lentilles pour son retour. Il sera heureux et pourra tripoter autant de lentilles qu'il veut (il pourra même en manger) sans risquer sa vie.

KENNEDY EST TOUJOURS VIVANT...

Q *... la preuve, il écrit à Consoles+. C'est gentil de sa part. Mr Kennedy, donc, n'a aucune question à me poser concernant une quelconque console. Il possède en effet un ordinateur Amiga et aimerait acheter des logiciels pour son micro. Où peut-il s'en procurer et se tenir informé des dernières sorties ? Il aimerait aussi connaître la liste des jeux mettant en scène les héros de Marvel Comics sur Super Nintendo.*

R Alléluia, Peter Kennedy est de retour. C'est bien la première fois, depuis que je tiens cette rubrique, que quelqu'un me demande où trouver des jeux Amiga. Il fut un temps où cette machine était en concurrence avec l'Atari ST... une bien belle époque comme on aimerait en voir plus souvent ! Il fut un temps aussi où la revue "Amiga Dream" nous tenait informés des jeux et des applications pour l'Amiga. Une bien belle époque en vérité. Je ne sais pas si cette revue existe toujours... Peut-être qu'en cherchant bien chez ton libraire, tu trouveras un fanzine consacré à l'Amiga. En ce qui concerne les logiciels, tu devrais en trouver dans certaines boutiques parisiennes, boulevard Voltaire dans le 11e, ou bien au marché aux puces de la porte de Clignancourt.
Voici quelques jeux sur Super Nintendo qui mettent en scène des superhéros : Judge Dredd (mais est-il un superhéros ?), Spawn, Batman Forever, Batman the Animated Serie, The Adventures of Batman and Robin... Il existait d'autres jeux avec Spiderman, Iron Man ou Superman, mais leurs noms m'échappent. Ce qu'il faut savoir, c'est que la plupart de ces titres étaient développés par Acclaim, et que leur adaptation en jeu vidéo s'est souvent soldée par un flop magistral !

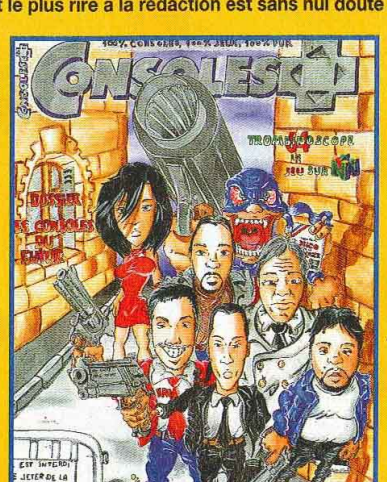
T'AS FUMÉ LE JUIN ?

Q *Nguyen Van Minh est un sacré farceur. Il me demande si la fameuse console "Enterprise", dévoilée il y a quelques années par certains confrères, va bientôt sortir ? Plus sérieusement, quoique..., il me demande si un bon jeu de baston va sortir sur la Nintendo 64 et si Square va développer des jeux sur cette console. Enfin, plein d'humour, Nguyen me demande si un jour il y aura une borne d'arcade offerte dans Consoles+.*

R Salut Van Farceur ! Le coup de cette nouvelle console Enterprise, mérite des explications. Il y a quelques années, plusieurs magazines s'étaient mis d'accord pour faire un poisson d'avril en commun : faire croire à leurs lecteurs qu'une console 128 bits allait bientôt sortir...
Bien évidemment, cette console ne verra jamais le jour, car un nouveau projet, nom de code "Consortium", devrait lui succéder. Il s'agirait d'une console portable 256 bits, à écran plasma, et qui fonctionne avec une minipile nucléaire. Je vous tiendrai au courant dans les mois à venir. Selon certaines sources bien informées, un jeu de baston à la Tekken serait en développement sur la Nintendo 64. Cependant, aucune information à son sujet n'a été dévoilé. Au prix actuel, 33 francs, il est très probable que Consoles+ offrira une borne d'arcade dans quelques centaines d'années, pour le numéro 3277 par exemple.
Wait and see...

LE PRIX D'EDDY KACE

Le dessin qui nous a fait le plus rire à la rédaction est sans nul doute celui de José Dos Santos. Ce petit gars de Vauréal, dans le Val-d'Oise, est bourré d'humour ! Pas un détail ne manque. Spy, avec son T-shirt Kro et une canette à ses pieds ; Switch, avec sa queue de cheval et son costard chanmaille ; le Killer avec un super gun ; quant à Gia, miam, on en mangerait... C'est vraiment amusant et très bien réalisé. Voila pourquoi José recevra le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe.



JOSÉ DOS SANTOS, VAURÉAL. SI J'OSAIS...

D'ESSIN ET DES FORMES

Q *Olivier Rosseler, qui habite rue d'Essin à Saint-Avold, me demande à quoi sert le port parallèle I/O à l'arrière de la Playstation et pourquoi n'avons-nous pas testé Rock'n Roll Racing 2, toujours sur Playstation.*

R Salut, le Wonderbra ! La prise située à l'arrière de la Playstation est censée accueillir de nouveaux périphériques. Cependant, à ce jour, Sony n'a rien dévoilé quant à ces extensions. A la date d'aujourd'hui, alors que la Playstation 2 semble en chantier, il y a fort à parier qu'aucun accessoire ne sera jamais disponible... car ce serait bien trop tard.
Seule l'Action Replay de Datel se branche sur le port parallèle. L'Action Replay est un boîtier qui sert à bidouiller les jeux afin d'obtenir des vies supplémentaires et autres tips du genre. Rock'n Roll Racing 2 n'a pas été testé dans Consoles+, car sa sortie a été repoussée à une date ultérieure. On se demande d'ailleurs si le jeu verra le jour ! Voila plus de six mois que nous n'avons pas eu la moindre nouvelle de ce titre.

COURRIER ÉLECTRONIQUE (TA MÈRE)

Vous êtes de plus en plus nombreux à m'envoyer vos questions par e-mail et je vous en remercie. Si, vous aussi, vous souhaitez me poser des questions, envoyez-les pour l'instant à Niiico-la-Flemme (nicolas@imaginet.fr). Le mois prochain, je devrais disposer de mon propre e-mail... Je vous tiens au courant.

TROK'GAMES

DYNAMITE GAMES

DES PRIX EXPLOSIFS TOUTE L'ANNEE, TOUJOURS A LA BAISSE

*Echanges tes jeux d'okaz contre des jeux neufs.
*Possibilité d'accumuler tes jeux d'okaz contre un jeu neuf au choix

PASSAGE GAMBETTA
85300 CHALLANS - Tél/Fax : 02 61 93 39 32

REPARATION CONSOLES

TRANSFORMATION MULTI STANDARD PLAYSTATION 85F
- SUR PLACE
- PAR NOTRE TECHNICIEN
- GARANTIE 3 MOIS

CENTRE DE MAINTENANCE
- SONY
- SEGA
- NINTENDO

- DEVIS GRATUIT
- REPARATION GARANTIE 3MOIS

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

WARE CENTER
16 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS
TEL : 01 42 52 22 33

ABSOLUTE G.A.M.E.S

PUCE PSX 100%	50 fr
PUCE SATURN Différents modèles	
CABLE RGB	49 fr
CABLE RGB+Audio & Adaptateur Guncon	68 fr
CABLE LINK	79 fr
ERAZER Gun Psx/Sat	249 fr
PAD Phospho, Camouflage, Cold AutoFire, Leds & Slow	79 fr
Memory Pack x4 N64	79 fr
Adaptateur N64 sfx v3	79 fr

Forfait de port : 20 Frs

www. AbsoluteGames.Com
6 Avenue de MARBOTTE 21000 DIJON
03 86 62 28 82 10H/21H
03 80 73 58 58 WEB 7J/7

REVENDEURS, POUR PARAÎTRE DANS LA RUBRIQUE SHOP IN'

CONTACTEZ VITE CAROLINE

01.41.86.16.32

MANDINET GAMES - PARIS 12e
VENTE - ACHAT - ECHANGE | NEUFS - OCCASIONS - VPC

Neuf : Prix spécial pour lecteurs Consoles+ : Carte mémoire + Vibreur N64 : 129 F
Manette PSX : 69 Frs / Carte mémoire PSX : 79 F / Manette analogique vibrante Tél.

Occasion PLAYSTATION : 599 F

Soul Blade - Tekken 2 - T Raider - ISS Pro	: 129 F
C Boarders - Oddworld - Resident Evil	: 149 F
V - Rally - F1 97 - Toca - Crash 2 - Croc	: 199 F
T Raider 2 - F F7 - C Boarders 2 - Col wars	: 199 F
Moto Racer - B Roar - Fifa 98 - Baphomet 2	: 199 F
Snow Racer - Diablo - Gex 3D - N F Speed 3	: 249 F
R Evil 2 - G Turismo - Coupe du monde 98	: 269 F
Riven - P Foot Contest - Forsaken - Alundra	: 269 F

Occasion NINTENDO 64 : 649 F

Mario 64 - M Kart - W Race	: 249 F
Bomberman - F1 64 - Blast Corps	: 249 F
D K Racing - Turok - S.Wars	: 249 F
ISS 64 - Lamborghini - Yoshi's	: 249 F
Nagano 98 - Mace - FIFA 98	: 299 F
Lylat wars - G Eyes - D Nukem	: 299 F
NFL - WCW - F Destiny - NHL	: 329 F
Forsaken - W.cup 98 - Goemon	: 349 F

Nous rachetons CASH vos jeux et consoles.
IMPORTANT : Vous faites erreur sur l'achat de vos jeux d'occaz, nous vous l'échangeons PENDANT 24 H.

CADEAU
Un BON DE DÉDUCTION de 30 F sur les jeux occasions offert à partir de 300 F d'achat.

245 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS
Tél : 01.43.42.49.87 - M° : Dugommier ou Daumesnil

6, rue d'Arras 75005 PARIS
Métro : CARDINAL LEMOINE

MANGA GAMES

TÉL : 01 55 42 95 79
Ouverture du Lundi au Samedi : de 10 H à 19 H

Modif Playstation (Multistandard) faite en 10 mn
90 F et 150 F Modif + le cable RGB

PLAYSTATION	SATURN	JEUX NEUFS, OCCASIONS
Breath of Fire 3 (US)	Langrisser V	Nous rachetons et échangeons vos jeux.
Pocket Fighter	Dracula x	
Parasite Eve	Sakura Wars 2	
Tekken 3	Super Robot Wars 2	
King of Fighter 97	Wampire Savior	
Gran Turismo (fr)	Bio Hazard 2	VPC : • chèque • mandat lettre

SHOP IN'
crée l'événement !

780 Frs ce module publicitaire

01.41.86.16.32

ACHETE ! ECHANGE ! VENDS !
TES JEUX PSX, SATURN et N64

SYSTEM' DISC

TOUTES LES NOUVEAUTES PSX A 299 F

TRANSFORME TA PSX EN CONSOLE MULTISTANDARD POUR 199 F (Cable RGB Compris)

TOUS LES JEUX N64 A MOINS DE 500 F

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
4, avenue Paul Vaillant Couturier - 94400 VITRY SUR SEINE
Tél/Fax : 01.46.82.24.69 - ouvert du Mardi au Dimanche Après-Midi

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR
CONSOLES+

SHOP IN'
Shop in' répond aux besoins spécifiques de communication des revendeurs indépendants :
Modules adaptés à chaque budget publicitaire
Espaces adaptés à chaque message
SHOP IN'
le guide d'achat le plus fiable et le plus complet de son univers

CYBERMANIA
75, bd P. Vaillant Couturier
95190 GOUSSAINVILLE
01.34.04.81.16
SONY - NINTENDO - SEGA

J•E•U•X

Coupe du Monde 98	
Gran Turismo	349 FRS
Resident Evil 2	349 FRS
Theme Hospital	329 FRS
Shadow Master	299 FRS
Risk	249 FRS

Toutes marques et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs

PSX and Playstation is a trademark of Sony Computer

PlayStation

Bloc optique PSX

RUMBLE PAK PSX

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

DESTINY

IMPORTATEUR GROSSISTE

Nos Tarifs Revendeurs Sur Simple Appel

- Spécialiste accessoires et gadgets
- Pas de minimum de commande
- Frais de port réduits
- Commande possible jusqu'à 19h

TÉLÉPHONE
03.89.65.90.51

TÉLÉCOPIE
03.89.65.90.53

Destiny - 54, rue de la Wanne - 68400 Riedisheim

CHRONOBOOST

NBT S.à.r.l.

RED SUN

Toute l'animation en direct du Japon

16 bis, rue d'Odessa 75014 PARIS Métro : Edgar Quinet ou Montparnasse
Tél : 01 43 20 71 73 - Fax : 01 43 20 72 13 - www.animerica.com/redsun.htm
Ouvert du Lundi au Samedi de 11h à 19h
Dimanche 13h à 19h

TOUT SAINT SEIYA
Des dizaines de goods sur Saint Seiya. Des mangas en japonais. Nombreuses armures disponibles (même inédites)

Le plus grand choix de rami card et de shitajiki de France. Des centaines de modèles !!!

ANIME MANGA GIRL INTERDIT AUX MINEURS
La vidéo de toutes vos séries préférées. Elles sont toutes là, les plus fameuses anime héroïnes comme vous ne les avez jamais vues.
100F

GRAND CHOIX DE ART BOOKS
Toutes les dernières nouveautés. Nombreux Art books anciens (Nadia, Harlock Goldorak, Macross, Cobra...)

Nous prenons vos commandes au Japon. Livraison dans les 10 jours.

VPC
Livraison dans toute la France en **48h**
01 43 20 71 73

GRAND RAYON EROTIQUE
- Jeu de Rôle PC érotique en direct du Japon : 99 F
- Tous les art book
- CD book (top choice, tech giant, des centaines d'images hentaï)
- Figurines résines
- Mangas

LES ROBOTS
- Spécialiste macross
- Patlabor
- Gundam
- Evangelion

Et toujours les bornes d'arcade avec **KOF 97 and MARVEL vs CAPCOM**

JEUX IMPORT
Et tous les jeux japonais sur PSX et SATURN . Grand choix de RPG inédits en France. Commande de jeux rares au Japon.

CATALOGUE MENSUEL CONTRE 2 TIMBRES

3615 U64

* 2,23 F la mn

Nouveau !

Destination Galaxie Ultra 64 décollage immédiat !

Tapez **3615 U64** pour tout savoir sur l'Ultra 64 :

- Actualités
- Trucs & astuces
- Soluces

A consulter sans attendre : un super catalogue de VPC !

GOLDEN EYE	399 F
DUAL HEROES	449 F
BANJO KAZOOIE	449 F
QUAKE	449 F
FORSAKEN	499 F
MYSTICAL NINJA	499 F
NBA PRO 98	499 F
AEROFIGHTER ASSAULT	499 F

TRY A GAME

Vaugirard
25, rue Péclet
75015 PARIS
01 40 45 02 02

La passion du foot en 3D

VENTE
Achat
Reprise
Echange
Réparation

LE SPECIALISTE DES JEUX VIDEO

PROMOS & CADEAUX*
Les meilleures reprises du marché
Tournoi de foot durant la CDM
PRO CONTEST sur Playstation 349 F neuf
FIFA 98 sur Saturn 199 F d'occas
International Super Star Soccer sur N64 299 F occas
Super promotion FIFA 98 coupe du monde sur Playstation 349 F neuf
Du foot et des prix
Trucs et Soluces
N64 OCCAS + ISS 899 F
Playstation Multistandard "Neuve" + 3 jeux de Foot d'occas 1399 F
Toutes les nouveautés sur Playstation et N64
Vente par correspondance colissimo gratuit *
4x4x2 Soccer 149 F d'occas
Testez tous vos jeux avant l'achat

Autre boutique :
TRY A GAME
33, Grande rue
22100 DINAN
02 96 85 38 48

Autre boutique ! !
TRY A GAME
4, place du Maréchal Leclerc
35400 SAINT MALO
02 99 82 20 82

TRY A GAME
5, rue de la paroisse
78000 VERSAILLES
01 39 51 08 16

* pour les jeux uniquement en France métropolitaine

SUNRISE IMPORT

14, rue des Messageries - 75010 Paris

LE SPECIALISTE EN JEUX VIDEO D'IMPORT

PLAYSTATION
PARASITE EVE - JAP
TEKKEN 3 - JAP
SAGA FRONTIER - US
SOUKAIGI - JAP
BRAVE PROVE - JAP
TAIL CONCERTO - JAP
DARIUS G - JAP
THUNDERFORCE V - JAP
LUNAR - JAP
DEAD OR ALIVE - US
KOF'97 - JAP
BREATH OF FIRE 3 - US

SATURN
RAYEARTH - US
KOF'97 - JAP
DRACULA X - JAP
HOUSE OF THE DEAD - JAP
DRAGON FORCE 2 - JAP
SAKURA WARS 2 - JAP
VAMPIRE SAVIOR - JAP
SAVAKI - JAP
ROBOT TAISEN F Part 2
SHINNING FORCE 3 Part 2
GUN GRIFFON 2 ...

SUPER FAMICOM RPG EN OCCAZ !
Dragon Quest III JP
Final Fantasy IV, V JP
Ys III JP
Fire Emblem JP
Star Ocean
Etc...

NEO-GEO CD CART.
BLAZING STAR
METAL SLUG 2
LAST BLADE CD

ET AUSSI :
GARAGE KIT
GUIDES JAP/US
PORTE-CLEF ...

Du choix
Des prix
Un service
et surtout ...
DES NEWS !

ET BIEN SUR,
FATAL FURY REAL BOUT 2 CART !!!!!

HORAIRES :
10 H / 19 H
NON STOP !

TEL : 01.47 70 27 04
E-mail : sunrise@magic.fr

WINNER'S GAMES

Le pro du jeu vidéo

Tous les hits ! Toutes les nouveautés !

A LYON
pour l'accueil, le choix, les conseils et les prix, Y A PAS PHOTO

Jeux sur Nintendo 64
Playstation, Saturn,
Super Nintendo,
les meilleurs jeux sur PC, etc.

CARTE DE FIDÉLITÉ - ÉCHANGE - RACHAT

2 adresses !

51, rue Victor Hugo
(métro Ampère)
LYON-2ème
Tél. 04 78 42 77 94

103, rue Anatole France
(angle av. Henri Barbusse - Métro Gratte-Ciel)
VILLEURBANNE
Tél. 04 78 85 08 46

PETITES ANNONCES

emap•alpha
152, rue Galliéni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian
Directeur du marketing
Roland Claverie
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beylerian

CONSOLES+
150, rue Galliéni
92514 Boulogne Cedex
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette van Paaschen (16 72)
Rédacteur
Richard Homsy (Spy)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Création maquette
Catherine Verchère
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1er maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani, correspondant permanent au Japon, Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Roure (Switch), Fabrice Collin, Tiburce Oger, Elisabeth Lê, Bernard Rougeot, Philippe Karakasyan, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Pierre Koch, Bomboy.
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chef de publicité
Caroline Saint-Blanca (16 32)
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Responsable télématique
Laurence Vié
Fabrication
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (11 numéros) : 297 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) : 398 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 397 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **PCA et directeur de la publication :** Keith Marriott. **N° de commission paritaire :** 73201. **Dépôt légal :** mai 1998. **Photocomposition, montage :** Euronumérique. **Photogravure :** EPS, PPDL. **Imprimeries :** BV Roto, Tremblay-en-France (93); Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion : Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : **Synergie Presse :** Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresnes. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E 76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

ISSN 1162-8669.

VENTES

PLAYSTATION

Vds Jx PSX de 150 F à 250 F, Tomb 2, Alerte Rouge V, Rally, etc. **Alexis RAFFRE, 11, rue Guyot, 22100 Dinan. Tél. : 02.96.87.91.75.**

Vds PS + jx Rés. Evil Collboarders + 7 jx + 2 man., px : 1 500 F. **Patrick RUELLE, 11, av. de la Redoute, Rés. Les Mourinoux, 92600 Asnières. Tél. : 01.47.92.26.49.**

Vds PSX + 8 jx, MC, Pads à déb. **Laurent CHATELET, 11, rue Jean-Moulin, 25800 Valdahon. Tél. : 03.81.56.32.04 (ap. 18 h).**

Vds CD Demos 26 F mags PSX, px : 30 F. **Xavier BOUEDO, 49, rue de la Hardt, 68400 Riedisheim. Tél. : 03.89.54.30.69.**

Vds jx PS et Sat NS et Jap de 100 F à 200 F pce : FF7... **Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 01.49.11.13.76.**

Vds PSX (janvier 98) + multistandard + 2 man. + 1 jeu + 1 C.M., garantie : 3 000 F. **Adine ARNAUD, 7, rue Saint-Joseph, 38000 Grenoble. Tél. : 04.76.46.78.58.**

V-Rally + Les Chevaliers de Baphomet 2 : 430 F. **Frédéric RETRONIO, 37, rue des Fades, 06510 Gattières. Tél. : 04.93.08.39.25.**

Vds Overblood à 100 F et excalibur 2555 à 180 F. **Alban BOREL, 221, rue du Faubourg Bonnefoy, 31500 Toulouse. Tél. : 05.61.48.88.56.**

Vds ou éch. CD Démo : 20 F, GEX 3D : 200 F à déb. **Xavier PERMAROLE, Petit Loubere, 40290 Habas. Tél. : 05.58.98.08.93.**

Vds Tomb Raider : 120 F tbe. **Sébastien NIMAL, 8 rue Alsace-Lorraine, Ezanville. Tél. : 01.39.91.46.72.**

Vds PX + 6 jx + 2 man. + mémo card, px : 1 000 F. **Grégory INDROWSKI, 47 rue Gorge-Bourgoin, 78260 Achères. Tél. : 01.39.11.30.36.**

Vds jx Playstation. **Pierre CARLIA, 38, rue Pierre Audry, 38000 Sainte-Colombe. Tél. : 04.74.96.28.52.**

Vds jx PSX et Sat (Ridge Racer G Police + manx TT + NHL etc.), px : 600 F. **Frédéric SAMSON, 23, rue Mathias Grunewald, 68200 Mulhouse. Tél. : 03.89.42.99.57.**

Vds Playstation + 2 man. + 1 jeu, px : 500 F. **Stéphane FILOCHE, 149, rue du Docteur Calmette, 9120 Loos. Tél. : 03.20.38.57.94.**

Vds PSX + 2 pads + MC + 4 jx Dte Hard Trilogie etc... px : 1 299 F. **Karim BELLEHCHILT, 132, parc de Cassan, 95290 L'Ile-Adam. Tél. : 01.34.08.00.42.**

Vds ou éch. PS 50 à 350 F. **Marc HENNEUI, 33, rue Sainte-Anne, 57670 Insming. Tél. : 03.87.01.20.63.**

SATURN

Vds jx Saturn 100 à 200 F + Saturn + volant. **Christophe DAVERAT, 9, rue Maréchal Lyautey, 40990 Saint-Paul-les-Dax. Tél. : 05.58.91.01.62.**

Vds 15 jx Sat + access. de 150 à 380 F. **Sébastien GALLOTI, 4, rue des Acacias, 78940 La Queue-lez-Yvelines. Tél. : 01.34.86.44.46.**

Vds Saturn + 16 jx + 2 man., px : 2 900 F. **Jean ITZKE, 3, rue de Franche-Comte, 67400 Illkirch. Tél. : 03.88.67.35.00.**

Vds Sat (man, jeux, livre d'astauces) : 650 F. **Jérôme VANTIELCKE. Tél. : 03.27.41.78.06.**

Vds Saturn + 6 jx + man. + Pist., px : 1 500 F. **Farida ALLAG, 25, rue Oger, 02600 Gibet. Tél. : 03.24.42.28.73.**

Vds Saturn + 2 man. + 5 jx + adapt. 1 200 F (SES Rally...). **Guillaume LAMBOY, 11, allée Jean-de-Florette, 95120 Ermont. Tél. : 01.34.37.05.44.**

Vds Saturn + man. + jx (R. Evil, Wipe Out, Sonic 3D, Virtua F, CROC etc.) + act. Replay, px : 2 000 F. **Franck GARDIN, 50, av. Victor Fleming, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 01.46.31.69.48.**

Vds jx Saturn : Hard Core 4 x 4 : 250 F; Datyona USA CCE : 250 F. **Florent DESIDERIO, Promenade du Bosquet, 11250 Pomas. Tél. : 04.68.69.69.39.**

Vds Saturn + 2 man. + 6 jx + 2 CD Démo, px : 1 300 F. **Matthieu VEYRE, Chazeaux, 07430 Savas. Tél. : 04.75.32.25.18.**

Vds CD Dragon-Ball Z, n°2, px : 300 F. **Nathalie CHATAIGNER, 28, rue de la Mothe, 60600 Breuil-le-Vert.**

Vds Saturn + 6 jx + Gun + Mémory + adapt., px : 1 200 F. **Thomas BOUCHER, 11, chemin de l'Urille, 33610 Costas. Tél. : 05.56.21.55.12.**

Vds Rés. Evil : 160. Wipeout 2 : 200. Cri Mewave : 120. Di. E Hardt RI. **Laurent DAUPHOLE, 24, rue du Bout des Rives, 31210 Huos. Tél. : 05.61.95.69.95.**

Vds Saturn + Carte Mémo + 2 man. + 6 jx, px : 800 F. **Cédric ROGER, 19, rue d'Oncourt, 88150 Thaon-les-Vosges. Tél. : 03.29.31.55.64.**

Vds Sat 2 man, Virt COP 2 Wipe out 2097 adapt. Jap. **Reynald BLACHON, 10, rue des Poids de Farines, 26100 Romans. Tél. : 04.75.02.52.08.**

Vds Grandia Jap. encore sous plastique, px : 250 F à 300 F. **Remy PARADOU, 6, av. de la Croix Herbouze, 24650 Chancelade. Tél. : 05.53.54.95.70.**

MEGADRIVE

Vds MD + 2 man. + 9 jx, px : 700 F. **Adrien VALENTIN, 5, rue des Lilas, 63340 Moriat. Tél. : 04.73.96.58.64.**

Vds MD + 8 jx + 1 man. 6 bout, 13 jx GB. Rech. PSX. **Nicolas CHARLES, 56 rue de la Marne, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 01.48.68.33.25.**

NINTENDO

Vds N64 FR + 4 man. + 2 vibreur + jx. **Mikael SABSTIAO, 10, Clos Perault, 91200 Athis-Mons. Tél. : 01.69.38.16.60.**

Vds Mario 64, px : 230 F et extrême G : 270 F. Jx Snin : 60 F. **Tél. : 03.87.73.08.64.**

Vds N64 + 4 jx (ISS, Mario, Duke, DKracing), px : 1 800 F. **Thierry BOITEAU, L'Hermais, 49500 Ste-Gemmes-d'Andigné. Tél. : 02.41.61.96.42.**

Vds N64 + man. + mario 64 + Turok + Wargods, px à déb. **Tony SIMONNEAU, 41, rue Pierre Loti, 85180 Le Château-d'Olonne. Tél. : 02.51.95.82.24.**

Nintendo 64 US + Golden Eyes Mario 64, Mario Kart + 2 man., px : 1 500 F. **Franck BELLION, 22, rue Jacques Kellner, 75017 Paris. Tél. : 01.44.85.08.86.**

Vds N64 + 3 man. + 1 jx ss gar., px : 900 F. **David JASINSKA, 81, rue Nationale, Apt 1, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : 03.25.27.23.61.**

Vds N64 FR + N64 Jap/US + man. + jx, px : 1 600 F. **Philippe CHARRESSON, 21, av. Quihou, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 01.43.28.06.43.**

Vds Jx N64 : Wave Race 64 et ISS 64 le lot : 550 F ou éch. **José-Luis GARCIA, 164, av. du Pdt Wilson, 93210 La Plaine-Saint-Denis. Tél. : 01.48.09.17.24.**

Vds Nintendo 64 + 4 jx + 1 man., px : 2 000 F. **Grégory CELESTIN, 643, Golf Hotel, BP 203, 83400 Hyères Cedex. Tél. : 04.94.65.95.64.**

Vds JX N64 Turok 300 F + jx PSX, Cond. Conquier I et II. **Yann DOMMAIN, Bellegarde, 32140 Masseube. Tél. : 05.62.66.10.72.**

Vds Nintendo 64 + 3 jx + 2 man. + carte mémo, px : 1 800 F. **Sylvain MAESTRI, 14, rue des Alouettes, 78250 Meulan. Tél. : 01.30.91.92.79.**

Vds N64 + 4 man. + 10 jx (Mario, Turok, ISS, Fifa, FI64, 007, Clay...). **Fred CHENG, 7, allée Berthelot, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : 06.03.44.87.93.**

DIVERS

Vds Néo Géo cart, 3 man., mém. card, 8 jx (Fatal Fury). **Freddy MONNOD, Montchenu, 26350 Crépol. Tél. : 04.75.45.72.30.**

Vds Amiga 500 + jx + carte 1 Ko : 500 F. **Pascal SANTINI, 10, bis rue Decomble, 52000 Clamart. Tél. : 03.25.03.82.01.**

Vds Cons. et Jx (Snin, GB, MD) px int., poss. d'envoi. **Thierry STENARD. Tél. : 01.49.85.95.21.**

Vds Rés. Evil (PSX) : 180 F et Secret of Mana VS (SNES) : 90 F. **Antony DELOUP, 33, rue René Mariat, 18400 Lunery. Tél. : 02.48.68.97.14.**

Vds Game Boy + 3 jx + ACCS 30 DF. Vds F1 Pole POS 64, px : 320 F. **Alban BIANCHI, Plateau du Piquet, 20, allée des Rossignols, 34790 Grabels. Tél. : 04.67.04.85.01.**

ACHATS

Ach. Saturn jap. **Emmanuel CHASTELLIERE, 51, cité Prelafond, 07200 Saint-Didier-sous-Aubenas. Tél. : 04.75.93.79.54 (ap. 19 h).**

Ach. RGP, FR, VS, Jap. SNIN (Terra Nigma, DG, OGREB, etc.), à bon px. **Grégory GEORGES, 15, rue de la Corse, 31100 Toulouse. Tél. : 05.61.76.19.13.**

Ach. jx PLX, cher. Soluces et Correspondance. **Valérie JUNE, 1 A, rue du Docteur Woehrlin-Robertsau, 67000 Strasbourg. Fax. : 03.88.31.43.53.**

Ach. Nec Duo ou CD-Rom 2 ou GT Turbo + jx. **Djamel RABAHI, 4, av. des Marronniers, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : 01.48.46.51.75.**

AcH. Strange et SP. Stange n° 1 à 200 F, prix canons ! **Pascal SANTINI, 10, bis rue Decomble, 52000 Chaumont. Tél. : 03.25.03.82.01.**

Rech. Sonic X-Treme sur SAT. **Romaric IRTZ BAZIN, 6, imp. du Cerf, Rés. du Val-de-Noue, 77000 Vaux-le-Penil. Tél. : 01.64.09.30.05.**

Ach. Game Genie pour Nintendo (NES) + livret. **Matthieu GENET, 151 Chemin de Peire Fiche, 34400 Lunel. Tél. : 04.67.83.80.63.**

Ach. Câble Link pour 50 F. **Pierre-Louis Brandon, 42920 Chalmazeu-Route de Nermona. Tél. : 04.77.24.81.73.**

Ach. Jx Saturn de 100 F à 300 F, Game Gear, Game Boy. **Marion GROUARD, 33, rés. des Chataigniers, 45800 Saint-Jean-de-Braye. Tél. : 02.38.86.21.42.**

Ach. Secret of Mana + livret 72 pages : 250 F. **John DUPREY, 6, rue du Docteur Fredet, 28000 Chartres. Tél. : 02.37.28.38.41.**

Recherche tout doc. sur Castlevania (Test. Pub...) (TCC). **Brlac GIRARD, 16, allée des Roses, 77130 Saint-Germain-Laval. Tél. : 01.64.70.24.36.**

Ach. Final Fantasy 7 de 200 à 300 F ou thème Hospital. **Stéphane RUSTERHOITZ, SP 60509, 00650 Armées Wittlich. Tél. : 004.96.57.19.39.51.**

Ach. Anciens Consoles + pas cher. **Charles CLOMBE, 4, allée Newton, 93500 Pantin. Tél. : 01.48.37.67.57.**

Ach. Psychofox sur NS votre px sera le mien. **François BOYER, 16 bis, rue André Commelin, 95590 Nerville-la-Forêt. Tél. : 01.34.69.53.72.**

Ach. FF Tact C US, vds FF5 (SFC), Somana US bon px. **Vincent COUSTHAM, 99, rue Dauphine, 76600 Le Havre.**

Ach. jx NEC PC Engine. **Thibaut GAUTHIER, 8 rue Guillaume Apollinaire, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : 06.07.34.79.40.**

Ach. CD Metal Jap : Luna SEA, X-Japan, Penicillin, px sympas. **Olivier FISCHER, 25, rue René Six, 62640 Montigny-en-Gohelle. Tél. : 03.21.75.53.02.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex

Consoles + n° 77

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM :
PRÉNOM :
ADRESSE :
TÉL. :

MACHINES :
- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

NOUVEAU :

Les astuces pour consoles portables !

3615 TIPS®

SUR MINITEL...

Les astuces, guides et news pour les jeux de tes consoles portables et 32/64 bits adorées. Et si tu coinces encore, lance un SOS, réponse en 24 h !

08 36 68 32 64

OU PAR TÉLÉPHONE !

Les astuces, les solutions pour -presque- tous les jeux de tes consoles portables et 32/64 bits adorées. Ultra pratique : tu peux faire PAUSE pendant l'écoute pour noter une astuce ou une solution !

"Il y a forcément plein d'astuces pour ce jeu" Nous les avons forcément déjà.

Pixtel 3615-083668: 2,23Fmn

TOUTES LES FILLES VOUS LE DIRONT. 60 C'EST BEAUCOUP TROP LONG.

CONCOURS GRAN TURISMO™

59"558 MEILLEUR CHRONO À CE JOUR

Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour gagner la Chrysler Viper GTS !

Enregistrez votre meilleur tour sur le circuit *Deep Forest* en mode *contre la montre* avec la voiture de votre choix. De toute façon, à part quelques secondes vous n'avez rien à perdre.

http://www.playstation-europe.com

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

POWERLINE 08 36 68 22 02*

3615 PlayStation

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

TBWA © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. Développé par Sony Computer Entertainment Inc. Publié par Sony Computer Entertainment Europe. Tous les fabricants, les voitures, les noms, les marques et tous les logos qui y sont associés sont des marques déposées et/ou sont soumis au copyright et appartiennent à leur propriétaire respectif. Tous droits réservés.
* Concours avec obligation d'achat, valable jusqu'au 31/08/98.